Linux-Mandrake

Manuale utente

MandrakeSoft

Aprile 2001

http://www.linux-mandrake.com/

Linux-Mandrake : Manuale utente
MandrakeSoft

Copyright © 1999-2001 **MandrakeSoft**

Sommario

Prefazione **13**
1. Note legali 13
2. Informazioni su **Linux-Mandrake** 13
2.1. Contattare la comunità **Mandrake** 13
2.2. Supportare **Mandrake** 13
3. Autori e traduttori 14
4. Strumenti usati per la stesura di questo manuale 14
5. Nota del curatore 14
6. Convenzioni usate in questo manuale 15
6.1. Convenzioni tipografiche 15
6.2. Convenzioni di tipo generale 15
1. Introduzione alla guida all'installazione **19**
I. Guida all'installazione **21**
2. Alcune note prima di iniziare l'installazione 23
2.1. Benvenuti! 23
3. ATTENZIONE – LEGGETEMI 25
4. Prima dell'installazione 27
4.1. Configurazione del BIOS 27
4.2. Creazione di un "disco di boot" 27
4.3. Hardware supportato 30
5. Dischi e partizioni 35
5.1. Struttura di un disco rigido 35
5.2. Convenzioni riguardo i nomi di dischi e partizioni 37
6. Installazione con *DrakX* 39
6.1. Introduzione al programma di installazione di Linux-Mandrake 39
6.2. Classe d'installazione 41
6.3. Rilevamento e configurazione dei dischi rigidi 42
6.4. Configurazione del mouse 42
6.5. Configurazione della tastiera 43
6.6. Livello di sicurezza 44
6.7. Indicazione dei punti di mount 44
6.8. Scelta delle partizioni da formattare 48
6.9. Scelta dei pacchetti da installare 48
6.10. Installazione da più di un CD-ROM 51
6.11. La password di root 51
6.12. Aggiungere un utente 52
6.13. Configurazione della rete 53
6.14. Controllo di varie opzioni 54
6.15. Scelta dei servizi disponibili al momento del boot 55
6.16. Creazione di un disco di boot 56
6.17. Installazione di un *bootloader* 57
6.18. Configurazione di X, il server grafico 59
6.19. Abbiamo finito! 60
6.20. Come disinstallare *GNU/Linux* 62
7. Introduzione al Manuale dell'utente **63**
II. Un nuovo mondo **65**
8. Linux per principianti 67
8.1. Introduzione 67
8.2. Come iniziare una sessione, e come chiuderla 67
8.3. Uso del vostro ambiente grafico 70
9. Uso di KDE 2 77

9.1. Alla scoperta del vostro universo 77
9.2. Personalizzazione del vostro universo 84
9.3. Attività relative a Internet 90
10. Uso di GNOME 93
10.1. Aiuto! Ho bisogno di aiuto! 93
10.2. Come gestisco i miei file? Con il File Manager di GNOME! 94
10.3. Personalizzare il pannello 96
10.4. Il menu di GNOME 99
11. Programmi d'uso comune 105
11.1. StarOffice, una meraviglia nello stile di Linux 105
11.2. Uso generico di Internet 112
11.3. Strumenti multimediali 122
12. Configurazione delle connessioni a Internet 127
III. Costruire il proprio mondo 129
13. Proteggere il vostro sistema 131
13.1. Configurazione semplificata 131
13.2. Configurazione avanzata 132
13.3. I livelli di sicurezza nel dettaglio 133
14. Il Centro di Controllo Mandrake 139
14.1. Creazione di un dischetto di boot 140
14.2. Modifica della configurazione di avvio 140
14.3. Cambiare la risoluzione dello schermo 141
14.4. Configurazione dell'hardware 143
14.5. Cambiare la configurazione del mouse 148
14.6. Configurazione di una nuova stampante 149
14.7. Come cambiare la mappa della tastiera 152
14.8. Configurazione del vostro sistema come gateway 153
14.9. Impostazione del livello di sicurezza 153
14.10. Configurazione di un semplice firewall 154
14.11. Personalizzazione dei menu 155
14.12. Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema 159
14.13. Gestione dei tipi di carattere disponibili sul vostro sistema 159
14.14. Gestione degli utenti sul vostro sistema 160
14.15. Regolazione di data e ora 165
14.16. Gestione delle partizioni 166
15. La gestione dei pacchetti 171
15.1. Lo strumento primario: RpmDrake 171
15.2. Installazione di un pacchetto 173
15.3. Disinstallazione dei pacchetti 173
15.4. Gestione dei supporti 174
A. Dove trovare ulteriore documentazione 177
A.1. La documentazione inclusa in Linux-Mandrake 177
A.1.1. Le pagine di manuale (pagine "man") 177
A.1.2. Pagine Info 177
A.1.3. Gli HOWTO 178
A.1.4. La directory `/usr/share/doc` 178
A.2. Internet 178
A.2.1. Siti web dedicati a Linux 179
A.2.2. Mailing list 180
A.2.3. I gruppi di discussione 181
A.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Linux-Mandrake 181
A.3.1. RTFM 181
A.3.2. Ricerche su Internet 181

A.3.3. Archivi di mailing list e gruppi di discussione 181
A.3.4. Domande su mailing list e gruppi di discussione 182
A.3.5. Contattare direttamente il responsabile 182
B. La Licenza Pubblica Generica GNU 183
B.1. Premessa 183
B.2. Termini e condizioni per la copia, la distribuzione e la modifica 184
C. GNU Free Documentation License 189
0. PREMESSA 189
1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI 189
2. COPIE ALLA LETTERA 190
3. COPIE IN QUANTITÀ 190
4. MODIFICHE 190
5. UNIONE DI DOCUMENTI 192
6. RACCOLTE DI DOCUMENTI 192
7. RACCOLTE CON OPERE INDIPENDENTI 192
8. TRADUZIONI 193
9. RISOLUZIONE DELLA LICENZA 193
10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA 193
Come applicare questa licenza ai vostri documenti 193
D. GNU Free Documentation License 195
0. PREAMBLE 195
1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS 195
2. VERBATIM COPYING 196
3. COPYING IN QUANTITY 196
4. MODIFICATIONS 196
5. COMBINING DOCUMENTS 197
6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS 198
7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS 198
8. TRANSLATION 198
9. TERMINATION 198
10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE 199
How to use this License for your documents 199
Glossario 201

Lista delle Tabelle

14-1. Rassegna rapida degli strumenti grafici **Mandrake** 139

Lista delle Figure

4-1. La directory `dosutils` 28
4-2. Il programma `RawWrite` 28
4-3. Un esempio su come usare `RawWrite` 29
4-4. La Gestione periferiche di *Windows* 31
4-5. Ramo della struttura riguardante il Bus ISA 32
4-6. Proprietà della tastiera 33
5-1. Primo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto *GNU/Linux* 38
5-2. Secondo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto *GNU/Linux* 38
6-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione 39
6-2. Opzioni disponibili per l'installazione 39
6-3. Scelta della lingua 40
6-4. I termini della licenza per la distribuzione 41
6-5. Scelta della classe d'installazione 41
6-6. Installazione di una scheda SCSI 42
6-7. Scelta del mouse 43
6-8. Scelta della tastiera 44
6-9. Impostazione del livello di sicurezza 44
6-10. Cosa fare delle vostre partizioni Windows 45
6-11. Cosa fare delle vostre partizioni Linux 46
6-12. Assegnazione dei punti di mount 47
6-13. Metodo di partizionamento 48
6-14. Scelta delle partizioni da formattare 48
6-15. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare 49
6-16. Scelta dei singoli pacchetti da installare 50
6-17. Sostituite il CD-ROM 51
6-18. Scelta della password per `root` 52
6-19. Parametri di configurazione di NIS 52
6-20. Creazione di un utente normale 53
6-21. Scelta della connessione a Internet 54
6-22. Controllo e modifica di vari parametri 54
6-23. Scelta del fuso orario corretto 55
6-24. Scelta dei servizi attivati al momento del boot 55
6-25. Creazione di un disco di boot 56
6-26. Scelta e installazione del bootloader 57
6-27. Configurazione del bootloader 58
6-28. Test di configurazione di *X* 59
6-29. Volete l'interfaccia grafica al boot? 60
6-30. L'installazione è terminata 61
8-1. La finestra di login 68
8-3. Il desktop *KDE* 69
8-4. Il desktop *GNOME* 69
8-5. Il desktop *KDE* 71
8-6. Il desktop *GNOME* 71
8-9. I file manager di *KDE* e *GNOME* 73
8-10. Pulsanti dei desktop virtuali 73
8-11. Ingrandire la finestra in *KDE* e *GNOME* 74
8-12. Iconificare una finestra in *KDE* e *GNOME* 74
8-13. La barra dei programmi in *KDE* e *GNOME* 74

8-14. La chiusura di una finestra in *KDE* e *GNOME* 75
8-15. Menu dei programmi in *KDE* e *GNOME* 75
9-1. L'aiuto in linea di KDE 77
9-2. La vostra directory Home sotto *KDE* 78
9-3. Il file manager di KDE, Konqueror; 79
9-4. Assegnazione di un nome a una nuova directory 81
9-5. Il cestino dei rifiuti, pieno o vuoto 81
9-6. La linea di comando in *KDE* 83
9-7. Personalizzazione generale di KDE 84
9-8. La finestra principale del *KDE Control Center* 84
9-9. Lo stile predefinito di KDE 85
9-10. Lo stile marmo di *KDE* 85
9-11. Il menu Crea di *KDE* 86
9-12. Creazione di un'icona per un'applicazione in KDE 86
9-13. Programma attivato da un icona sul desktop in KDE 87
9-14. Creazione dell'icona per una URL in KDE 88
9-15. Proprietà dell'icona di una URL in *KDE* 88
9-16. Configurazione dello sfondo 89
9-17. Configurazione rapida dei pulsanti relativi ai desktop virtuali 90
9-18. Configurazione dei desktop virtuali 90
10-1. La guida in linea di GNOME 93
10-2. La directory Home: il punto di partenza per una buona gestione dei file 94
10-3. Creare una nuova directory con il File Manager 95
10-4. Il pannello di GNOME: personalizzatelo in base alle vostre necessità 96
10-5. Lo strumento perfetto per la personalizzazione: GNOME Control Center 97
10-6. L'esplorazione del menu di GNOME 99
11-1. Il desktop tuttofare: StarOffice 105
11-2. Scrivete, scrivete... **:-)** 105
11-3. Creare un collegamento a StarOffice 106
11-4. Proprietà del collegamento 106
11-13. Chi sei? 112
11-14. Configurare i server di posta 113
11-15. Configurare i server dei newsgroup 114
11-16. Abbreviare la strada per le e-mail 114
11-17. Date un aspetto migliore ai vostri messaggi! 115
11-18. Mandate un sacco di e-mail... in modo intelligente 115
11-19. Rispettate i vostri corrispondenti 116
11-20. Certificato di avvenuta consegna 116
11-21. Risparmiate spazio su disco 117
11-22. Il programma di posta di Netscape 117
11-23. Un nuovo messaggio in Netscape 118
11-28. La finestra principale di Xmms con l'equalizzatore e la play list 123
11-29. IL programma per l'elaborazione di immagini 124
11-30. I livelli di GIMP 124
12-1. Connessione a Internet 127
13-5. Una finestra tipica di *InteractiveBastille* 132
14-1. L'icona del *Control Center* 139
14-2. La finestra principale del *Control Center* 139
14-3. Scelta della modalità di boot 140
14-4. Scelta di una nuova risoluzione video 141
14-5. Provo la nuova risoluzione video? 142
14-7. La finestra principale di *HardDrake* 144
14-8. *HardDrake* - dispositivo selezionato 144
14-9. *HardDrake* - dispositivo sconosciuto 145

14-10. *HardDrake* - la finestra delle opzioni di ricerca 146
14-11. *HardDrake* - il Sound-*Wizard* 146
14-12. Scelta di un mouse diverso 148
14-13. Tipo di connessione della stampante 149
14-14. Scelta di un nome per la stampante 150
14-15. La porta della stampante 150
14-16. Scelta del driver della stampante 151
14-17. Test della stampante 151
14-18. È stata configurata una nuova stampante 151
14-19. Scelta di una mappa di tastiera diversa 152
14-20. Scelta del livello di sicurezza per il vostro sistema 154
14-21. Un esempio di configurazione del firewall 154
14-22. Accetta le opzioni e attiva il firewall 155
14-23. Avvio di *menudrake* in modalità Sistema o Utente 156
14-24. La finestra principale di *menudrake* 156
14-25. Aggiunta di una nuova voce di menu con *menudrake* 157
14-26. Scelta dei servizi disponibili all'avvio del sistema 159
14-27. La finestra principale di *DrakFont* 160
14-28. La lista degli utenti in *Userdrake* 161
14-29. Aggiunta di un nuovo utente nel sistema 161
14-30. Aggiunta di utenti a un gruppo 162
14-31. La finestra dei parametri *Userdrake* 163
14-32. I parametri della visualizzazione utenti di *Userdrake* 164
14-33. I gruppi sono differenti per due utenti 165
14-34. Modifica di data e ora 165
14-35. La finestra principale di *DiskDrake* 167
14-36. La partizione `/home` prima del ridimensionamento 167
14-37. La scelta di nuove dimensioni 168
14-38. Definizione della nuova partizione 168
14-39. La nuova tabella delle partizioni 168
14-40. Conferma della scrittura della tabella delle partizioni 169
15-1. La finestra principale di RpmDrake 171
15-2. Aggiungere un supporto in RpmDrake 174

Prefazione

1. Note legali

Questo manuale è protetto dai diritti di proprietà intellettuale della **MandrakeSoft**. È consentita la riproduzione, la distribuzione e/o la modifica di questo documento secondo i termini della *GNU Free Documentation License*, versione 1.1 o qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation, considerando la sezione non modificabile *Informazioni su **Linux-Mandrake***, pag. 13, i testi della prima di copertina elencati qui sotto, e nessun testo per la quarta di copertina. Una copia della licenza è acclusa nel capitolo *GNU Free Documentation License*, pag. 189.

Testi della prima di copertina:

```
MandrakeSoft Aprile 2001
http://www.mandrakesoft.com/
Copyright © 1999-2001 di MandrakeSoft S.A. e MandrakeSoft Inc.
```

2. Informazioni su Linux-Mandrake

Linux-Mandrake è una distribuzione *GNU/Linux* creata dalla **MandrakeSoft** S.A.. La **MandrakeSoft** è nata su Internet nel 1998 con l'intento primario di sviluppare un sistema *GNU/Linux* facile da installare e da usare. I due principi guida della **MandrakeSoft** sono la filosofia di sviluppo *open source* e il lavoro di gruppo.

2.1. Contattare la comunità Mandrake

Quelli che seguono sono gli indirizzi Internet di alcune risorse relative a **Linux-Mandrake**. Se desiderate avere altre informazioni sulla **MandrakeSoft**, visitate il suo sito web (http://www.mandrakesoft.com). Vi segnaliamo quindi il sito dedicato alla distribuzione **Linux-Mandrake** (http://www.linux-mandrake.com) e a tutto ciò che la riguarda.

Innanzitutto, la **MandrakeSoft** è orgogliosa di presentare il suo nuovo sistema di aiuto cooperativo. MandrakeExpert (http://www.mandrakeexpert.com) non è un altro di quei siti web in cui alcune persone aiutano chi ha problemi informatici in cambio di un compenso, che deve essere pagato indipendentemente dalla qualità del servizio ricevuto. Questo sito, invece, offre una nuova esperienza che si basa sulla fiducia e sulla soddisfazione di ricompensare le altre persone per i loro contributi.

Oltre al sistema di aiuto esiste MandrakeCampus (www.mandrakecampus.com/), un sito dove la comunità *GNU/Linux* può trovare informazioni e corsi gratuiti su tutti gli argomenti e le tecnologie relative al software libero, e che rappresenta per insegnanti, tutor e studenti un posto dove scambiare reciprocamente le proprie conoscenze.

Esiste inoltre un sito per i "mandrakofili" denominato Mandrake Forum (http://www.mandrakeforum.com): è il sito principale per suggerimenti su **Linux-Mandrake**, trucchi, voci di corridoio, anticipazioni, notizie semiufficiali e altro. È anche l'unico sito web interattivo ospitato dalla **MandrakeSoft**, quindi se avete qualcosa da dirci, o se volete condividere qualcosa con altri utenti, non cercate altrove: questo è il posto giusto per farlo!

Seguendo la filosofia dell'*open source*, **MandrakeSoft** offre molte forme di supporto (http://www.Linux-Mandrake.com/en/ffreesup.php3) per le distribuzioni **Linux-Mandrake**. Vi invitiamo in particolare a partecipare alle varie mailing list (http://www.Linux-Mandrake.com/en/flists.php3), nelle quali la comunità di **Linux-Mandrake** mostra la propria vivacità e disponibilità.

2.2. Supportare Mandrake

Se avete talento, le vostre capacità possono essere utilissime per uno dei tanti compiti necessari alla preparazione di un sistema **Linux-Mandrake**:

- Assemblaggio: un sistema *GNU/Linux* è costituito principalmente da programmi presi da Internet; questi programmi devono essere assemblati in modo che possano funzionare correttamente insieme.
- Programmazione: la **MandrakeSoft** supporta in modo diretto molti progetti, cercate quello che più vi interessa e offrite il vostro aiuto allo sviluppatore principale.
- Localizzazione: traduzione delle pagine web, dei programmi e della relativa documentazione.
- Documentazione: infine, ma non ultimo per importanza, il libro che state leggendo in questo momento richiede molto impegno per essere costantemente adeguato alla rapida evoluzione del sistema.

Visitate la pagina delle collaborazioni (http://www.mandrakesoft.com/labs) per avere più informazioni su come partecipare all'evoluzione di **Linux-Mandrake**.

3. Autori e traduttori

Le persone qui elencate hanno contribuito alla stesura dei manuali di **Linux-Mandrake**:

- Yves Bailly
- Camille Bégnis
- Francis Galiègue
- Hinrich Göhlmann,
- Fabian Mandelbaum
- Roberto Rosselli Del Turco
- Christian Roy
- Stefan Siegel
- Marco De Vitis

Inoltre hanno contribuito anche: Jay Beale, Hoyt Duff, Carsten Heiming, Damien Krotkine, John Rye.

4. Strumenti usati per la stesura di questo manuale

Questo manuale è stato impaginato con *DocBook*. Sono stati utilizzati il linguaggio *Perl* e *GNU Make* per gestire i file relativi. I sorgenti in SGML sono stati elaborati con `openjade` e `jadetex`, facendo uso dei fogli di stile di Norman Walsh. Le immagini sono state catturate con `xwd` e *GIMP*, e convertite con `convert` (quest'ultimo programma fa parte del pacchetto *ImageMagick*). I file `PostScript` sono stati generati con il programma `dvips`. Tutti questi programmi sono presenti nella vostra distribuzione **Linux-Mandrake**, e sono tutti liberamente distribuibili.

5. Nota del curatore

Come potrete notare passando da un capitolo all'altro, questo libro è un documento composito, frutto del lavoro di vari autori. Per quanto sia stata esercitata la massima cura nell'assicurare una omogeneità sul piano tecnico e lessicale, lo stile di ogni autore è stato ovviamente mantenuto.

Alcuni degli autori, inoltre, hanno scritto in inglese malgrado questa non sia la loro lingua madre. Per questo motivo, se notate delle strane costruzioni sintattiche non esitate a segnalarcele.

Per finire, in pieno accordo con la filosofia del software libero, eventuali contributi saranno molto apprezzati! Potete fornire un gradito aiuto a questo progetto di documentazione in molti modi: se avete molto tempo a disposizione, potete scrivere un capitolo intero; se parlate una lingua straniera, potete contribuire all'internazionalizzazione di questo libro. Se avete qualche idea su come migliorare il contenuto, fateci sapere: anche la correzione di un errore di battitura sarà ben accolto!

Per informazioni in merito al progetto di documentazione **Linux-Mandrake** per favore contattate l'amministratore della documentazione (mailto:documentation@mandrakesoft.com).

6. Convenzioni usate in questo manuale

6.1. Convenzioni tipografiche

Sono state utilizzate diverse forme di evidenziazione del testo, al fine di rendere immediatamente evidenti e distinte rispetto al testo normale alcune parole di tipo speciale. La tabella che segue vi propone un esempio per ciascun tipo o gruppo di parole speciali, con la speciale formattazione grafica e il significato relativi.

Esempio formattato	**Significato**
inode	Questo tipo di formattazione ha lo scopo di mettere in evidenza un termine tecnico spiegato nel *Glossario*.
`ls -lta`	Rappresenta comandi o argomenti necessari a tali comandi. Questa formattazione è applicata a comandi impartiti da linea di comando, alle loro opzioni e ai nomi di file. Si veda anche la sezione riguardo la "*Sintassi dei comandi, pag. 16*"
ls(1)	Rappresenta il riferimento a una pagina di manuale (pagina "man"). Per richiamare la stessa pagina da linea di comando potete digitare semplicemente `man 1 ls`.
`$ ls *.pid imwheel.pid $`	Indica brani di testo che dovrebbero comparire sul vostro schermo. Include esempi di interazione con il computer, testo generato da programmi, etc.
`localhost`	Si tratta di qualche tipo di dato letterale che, in genere, non rientra in nessuna delle categorie definite in precedenza. Ad esempio, una parola chiave contenuta in un file di configurazione.
Apache	Questa formattazione è usata per indicare i nomi delle applicazioni. Non è il caso dell'esempio che abbiamo usato, ma in particolari contesti il nome dell'applicazione e il nome di un comando che ne fa parte potrebbero coincidere, e in questi casi la loro diversa formattazione provvederà a tenerli distinti.
File	Rappresenta le voci di menu e, più in generale, il testo degli elementi delle interfacce grafiche. La lettera sottolineata indica una scorciatoia da tastiera, se presente.
Bus SCSI	Indica un componente del computer, o anche il computer stesso.
Le petit chaperon rouge	Rappresenta testo appartenente a un lingua diversa rispetto a quella in cui è scritto il manuale.
Attenzione!	Questa formattazione, come è ovvio, è riservata ad avvertimenti particolari, e ha la funzione di enfatizzare ogni singola parola (come se fossero gridate ;-)

6.2. Convenzioni di tipo generale

6.2.1. Sintassi dei comandi

L'esempio che segue mostra i simboli che useremo in questo manuale per la descrizione degli argomenti di un comando:

```
comando <argomento non letterale> [-opzione={arg1,arg2}] [argomento opzionale ...]
```

Questa è una simbologia standard, e la troverete utilizzata allo stesso modo altrove, come ad esempio nelle pagine `man`.

I caratteri "<" (minore di) e ">" (maggiore di) indicano un argomento che non deve essere digitato alla lettera così come riportato, ma che dipende dalle vostre necessità. Ad esempio, `<nome_di_un_file>` si riferisce al nome di un file effettivamente esistente: se il nome in questione è `pippo.txt`, dovreste digitare `pippo.txt`, e non `<pippo.txt>` o `<nome_di_un_file>`.

Le parentesi quadre ("[ ]") indicano argomenti opzionali, che possono anche non essere inclusi nella linea di comando.

I puntini di sospensione ("...") indicano che in quel punto è possibile inserire un numero qualsiasi di elementi.

Le parentesi graffe ("{ }") contengono gli argomenti che possono essere inseriti in quel punto: uno di loro va inserito nella linea di comando.

6.2.2. Notazioni particolari

In alcuni casi vi verrà chiesto di premere, ad esempio, la combinazione di tasti Ctrl+R. Questo vuol dire che dovrete premere il tasto R mentre tenete premuto il tasto Ctrl. Lo stesso principio vale per i tasti Alt e Shift.

Per quanto riguarda i menu, invece, selezionare la voce di menu File → Ricarica configurazione utente (**Ctrl+R**) significa: cliccare sul testo File nella barra dei menu (in genere è una barra orizzontale nella parte superiore della finestra) e poi, una volta comparso il relativo menu verticale, cliccare sulla voce Ricarica configurazione utente. Inoltre, questa notazione vi informa del fatto che per ottenere lo stesso risultato potete usare la combinazione di tasti Ctrl+R, come descritto in precedenza.

6.2.3. Utenti generici del sistema

Tutte le volte che è stato possibile, abbiamo usato per i nostri esempi due utenti generici:

Queen Amidala

Questo utente viene creato al momento dell'installazione

Darth Vader		Questo utente viene creato successivamente dall’amministratore del sistema

Capitolo 1. Introduzione alla guida all’installazione

Benvenuti, e grazie per aver scelto **Linux-Mandrake**! Questo libro si divide in due parti: una **Guida all’installazione** e un **Manuale utente**. La **Guida all’installazione** vi aiuterà a installare e configurare la distribuzione **Linux-Mandrake**, descrivendo passo per passo le operazioni da eseguire prima, durante e dopo l’installazione. Buon divertimento **:-)**.

I. Guida all’installazione

Capitolo 2. Alcune note prima di iniziare l’installazione

2.1. Benvenuti!

Lo scopo di questo manuale è quello di aiutarvi a installare **Linux-Mandrake** sul vostro *PC*. Il programma di installazione che verrà utilizzato è il programma di installazione a interfaccia grafica: *DrakX*. Se, per una qualsiasi ragione, non vi è possibile o non volete usare l’installazione grafica, potrete utilizzare una versione in modalità testo; come accedervi sarà spiegato all’inizio della sezione *Installazione con DrakX*, pag. 39.

Per prima cosa, vi verranno date istruzioni sui passi da compiere prima di procedere all’installazione: ricerca di informazioni sul vostro hardware, configurazione del vostro *BIOS*, e, se necessario, creazione di un ***disco di boot***.

Quelli tra voi che desiderano effettuare una installazione standard troveranno aiuto per quanto riguarda la creazione di partizioni: una sezione di questo capitolo sarà interamente dedicata ai concetti che stanno alla base del partizionamento di un disco rigido, inclusi i dettagli su come organizzare le partizioni per scopi particolari. Questo vi aiuterà al momento di partizionare il vostro disco rigido, ma sappiate che *DrakX* può comunque effettuare questa operazione in modo automatico.

Infine affronteremo l’installazione vera e propria.

Capitolo 3. ATTENZIONE – LEGGETEMI

Questo manuale descrive l'installazione in modalità `Personalizzata`. Se decidete di effettuare un'installazione standard e non avete mai installato *GNU/Linux* in precedenza, *DrakX* dovrà ridurre le dimensioni della vostra partizione *Windows* (supponendo che ne esista una). Questa operazione potrebbe danneggiare i vostri dati, pertanto prima di procedere **dovete** compiere le seguenti operazioni:

- per prima cosa dovete eseguire `scandisk` sulla vostra partizione *Windows*; il programma che la ridurrà di dimensioni può individuare alcuni errori banali, ma `scandisk` è senz'altro più adatto allo scopo;
- per avere la massima sicurezza, dovreste anche eseguire `defrag` sulla vostra partizione; questo passo non è obbligatorio, ma è altamente raccomandato, e servirà a rendere il processo di ridimensionamento molto più facile e veloce;
- per essere assolutamente al riparo da qualsiasi problema, il modo migliore è **fare sempre copie di sicurezza dei vostri dati!**

Se nella vostra installazione di *Windows* non sono presenti né `scandisk` né `defrag`, consultate la documentazione di *Windows* per sapere come installarli.

Capitolo 4. Prima dell'installazione

4.1. Configurazione del BIOS

Lo scopo del *BIOS* (*Basic Input/Output System*) è di effettuare l'avvio di un computer. In particolare, è usato per individuare la periferica sul quale si trova il sistema operativo e provvedere all'avvio di quest'ultimo. Fra i suoi compiti rientra anche la configurazione iniziale dell'hardware.

La nascita del *plug'n'play* e la sua diffusione hanno avuto come conseguenza il fatto che, ormai, ogni *BIOS* moderno è in grado di inizializzare le varie periferiche, ma dovete ancora essere voi a chiedergli di farlo. Se nel vostro caso è *Windows 9x* a effettuare questa inizializzazione al posto del *BIOS*, dovrete modificare la configurazione per poter usare le vostre periferiche con *GNU/Linux*.

Di solito lo schermo di configurazione del *BIOS* può essere richiamato tenendo premuto il tasto `Canc` durante la fase di avvio del computer. Al giorno d'oggi esistono molti tipi di *BIOS*, e ciascuno di essi presenta una disposizione diversa delle varie opzioni, quindi purtroppo dovrete cercare da soli quella giusta per il vostro *PC*. Una volta entrati nel programma di configurazione, l'opzione da cercare è spesso chiamata PNP OS installed (o Plug'n'Play OS installed); impostatela su No: il *BIOS* provvederà a inizializzare ogni dispositivo *plug'n'play*, e questo può aiutare *GNU/Linux* a identificare qualche componente hardware del vostro computer che altrimenti non verrebbe riconosciuto.

Se il vostro *BIOS* è in grado di avviare il computer dal CD-ROM e voi desiderate effettuare una installazione standard di **Linux-Mandrake**, potete anche impostare il *BIOS* per avviare il computer dal CD-ROM prima di cercare il sistema operativo sul disco rigido. Cercate l'opzione Sequenza di boot (o, se il menu del *BIOS* è in inglese, *Boot Sequence*) nella sezione che riguarda le caratteristiche del *BIOS* (*BIOS FEATURES SETUP*).

> **Nota:** Se volete usare una stampante connessa direttamente al vostro computer, accertatevi che la modalità della porta parallela sia impostata su ECP+EPP (o per lo meno su una delle due opzioni), e non su SPP. Se così non fosse, potrete comunque stampare, ma la vostra stampante non verrà individuata automaticamente, pertanto dovrete configurarla a mano. Inoltre assicuratevi che la stampante sia correttamente connessa al computer e che sia accesa.

4.2. Creazione di un "disco di boot"

Se il vostro *BIOS* non può avviare il computer dal CD-ROM, e se *Windows* non è installato sul vostro computer, dovrete creare un "disco di boot", cioè un floppy in grado di avviare il sistema.

Il CD-ROM contiene tutti i file necessari per questa operazione. Sarà necessario creare un disco di boot anche nel caso desideriate usare un *bootloader* diverso da *LILO* o *GRUB*. Se *Windows* è installato sul vostro computer, non avrete bisogno di un disco di boot, per cui in questo caso potete saltare questa operazione e passare a *Installazione con DrakX*, pag. 39.

Le immagini di boot (i file che contengono quanto serve per caricare in memoria il sistema) si trovano nella directory `images` sul CD-ROM. Il file necessario per questo metodo di installazione si chiama `cdrom.img`.

L'immagine contenuta in `cdrom.img` viene usata per effettuare l'installazione da un CD-ROM. Troverete molte altre immagini, comunque, da cui poter installare il sistema:

- `cdrom.img`: per effettuare l'installazione usando un lettore CD-ROM IDE o SCSI locale. Da usarsi se non è possibile avviare il computer direttamente da CD-ROM, neanche cambiando le impostazioni del *BIOS*.
- `network.img`: per effettuare l'installazione usando un sito NFS, FTP o HTTP. La configurazione di rete della macchina su cui verrà installato il sistema può essere manuale o automatica.

- `pcmcia.img`: se il supporto per l'installazione può essere raggiunto solo usando una scheda PCMCIA (rete, CD-ROM, ...)
- `hd.img`: potete usare questa immagine se non è possibile effettuare l'installazione dal lettore CD-ROM. Non dovete far altro che copiare il contenuto del CD sul disco rigido (sia che si tratti di una partizione FAT, ext2fs o reiserfs), e avviare il sistema usando il floppy che contiene tale immagine.

4.2.1. Con Windows

Per creare un disco di boot con *`Windows`* dovrete usare il programma chiamato `RawWrite`, che si trova nella directory `dosutils` del CD-ROM (Figura 4-1).

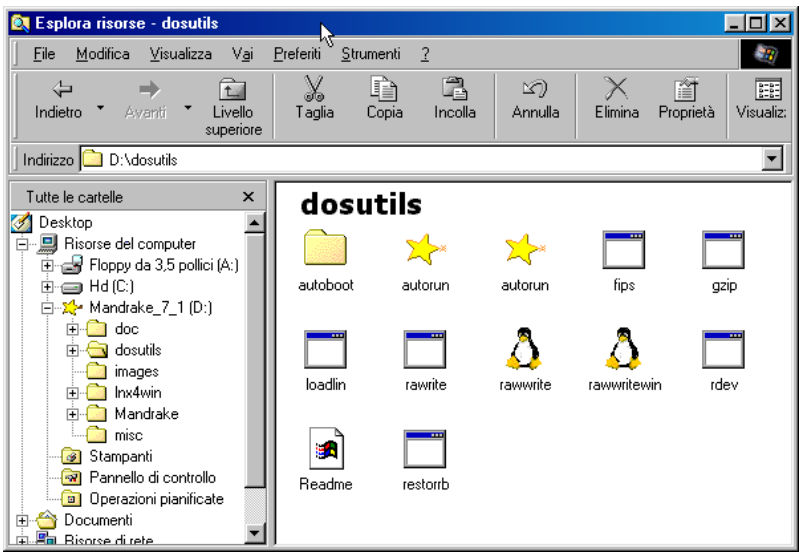


Figura 4-1. La directory `dosutils`

> **Nota:** in questo esempio, al lettore CD-ROM è stata assegnata la lettera `D:`, ma, com'è ovvio, voi dovrete indicare la lettera assegnata al lettore CD-ROM sul vostro computer.

Forse avrete notato che esiste una versione *`DOS`* dello stesso programma, `rawrite`: si tratta, in realtà, della versione originale del programma, del quale `RawWrite` non è altro che l'interfaccia grafica.

Lanciate il programma, come mostrato in Figura 4-2.

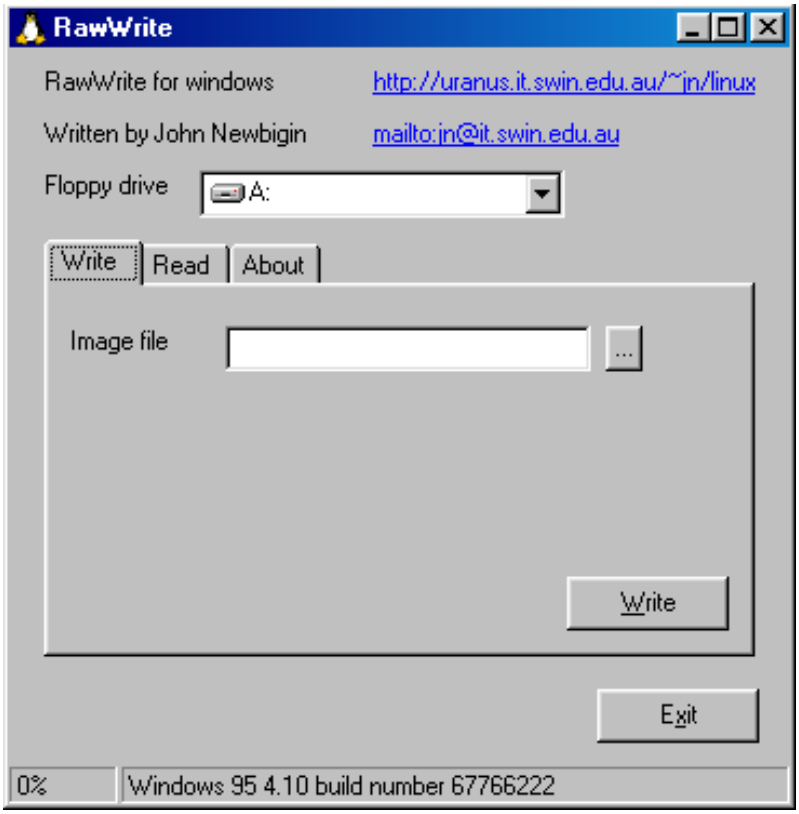


Figura 4-2. Il programma `RawWrite`

Selezionate l'immagine di boot da copiare e il drive floppy in cui inserirete il dischetto (in questo caso si tratta di `A:`, come potete vedere in Figura 4-3).

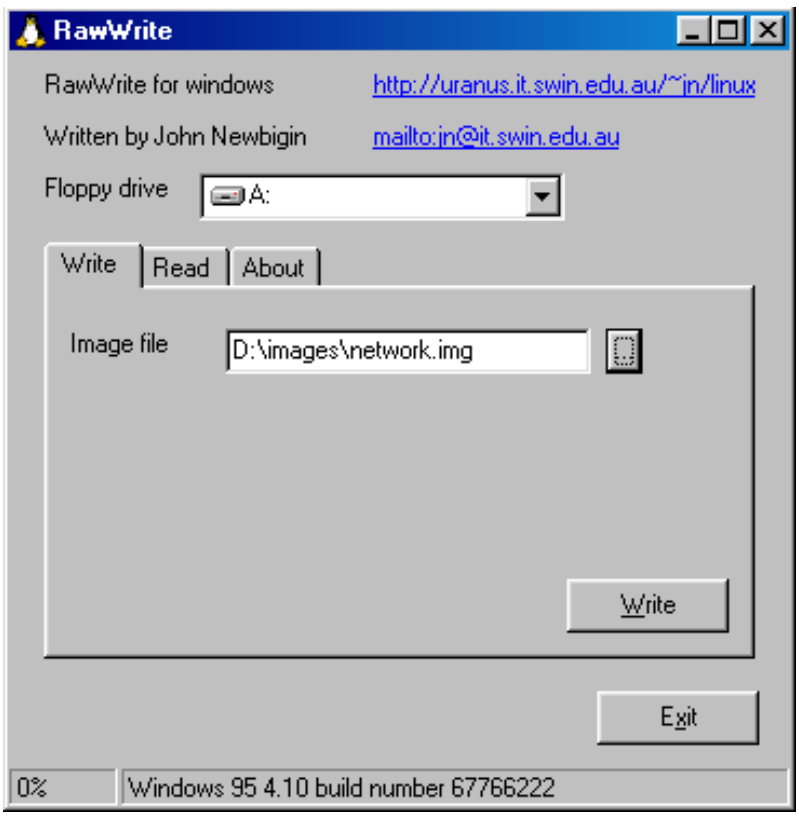


Figura 4-3. Un esempio su come usare `RawWrite`

Quindi, se ancora non lo avete fatto, inserite un disco floppy (vuoto!) nel dispositivo che avete scelto, e cliccate su Write. Una volta terminata la copia, cliccate su Exit: ora avete un disco di boot pronto per installare la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**.

4.2.2. Con GNU/Linux

Se avete a disposizione una precedente installazione di *GNU/Linux* (un'altra versione, oppure su di un altro computer, ad esempio su quello di un amico che vi ha prestato il CD di **Linux-Mandrake**), allora eseguite le operazioni elencate qui di seguito:

1. montate il CD-ROM. Supponiamo che il punto di mount sia `/mnt/cdrom`;
2. entrate nel sistema come `root`;
3. inserite un disco floppy vuoto nel lettore e digitate:

```
$ cp /mnt/cdrom/images/cdrom.img /dev/fd0
```

> **Nota:** Sostituite `/dev/fd0` con `/dev/fd1` se state utilizzando il secondo lettore di floppy, e, naturalmente, il nome dell'immagine con quello desiderato. Il vostro disco di boot sarà pronto in breve tempo.

4.3. Hardware supportato

Linux-Mandrake può gestire un gran numero di dispositivi hardware, e la lista è troppo lunga per essere riportata qui per intero. Alcuni dei passi descritti in questo capitolo, tuttavia, vi aiuteranno a stabilire se il vostro hardware è compatibile o meno e, quando necessario, a configurare alcuni dei dispositivi che causano problemi.

Potete consultare una lista aggiornata dell'hardware supportato sul nostro sito web (http://www.linux-mandrake.com/en/fhar

Attenzione

Liberatoria legale: la lista di hardware supportato da **Linux-Mandrake** contiene informazioni in merito a dispositivi hardware che sono stati provati direttamente, o di cui è stato riportato il corretto funzionamento con **Linux-Mandrake**. A causa dell'enorme varietà di configurazioni di sistemi hardware, **MandrakeSoft** non può garantire che un particolare dispositivo funzioni correttamente sul vostro sistema.

4.3.1. Cosa non è supportato

Alcuni tipi di hardware, al momento, non possono essere gestiti da *GNU/Linux*, perché il supporto si trova ancora in una fase sperimentale, o perché nessuno ha ancora scritto un driver per i dispositivi in questione, oppure ancora perché è stato deciso che non è possibile supportarli, spesso per ragioni molto valide. Ad esempio:

- i *winmodem*, noti anche come modem senza controller o modem software. Il supporto per queste periferiche è, al momento, piuttosto scarso. Esistono driver, ma soltanto in formato binario e solo per poche versioni del kernel. La differenza fra un "vero" modem e un *winmodem* è che un *winmodem* non può funzionare

autonomamente: necessita di un driver speciale che emula per lui un gran numero delle sue funzioni. Potete comunicare con un modem normale inviandogli una serie di comandi, ma ciò non è possibile con un *winmodem* senza un driver che faccia da intermediario (questo spiega anche perché *GNU/Linux* non ha bisogno di driver per i modem: si limita a consentire l'accesso alla porta seriale a un programma esterno, il quale provvede a inviare i comandi). Se il vostro modem è di tipo PCI, è molto probabile, ma non sicuro, che si tratti di un *winmodem*...

Se il vostro modem risiede su una scheda PCI, dunque, una volta ottenuto lo stato di utente root (se non lo siete già) date uno sguardo a quanto prodotto dal comando `cat /proc/pci`. Con questo comando potrete sapere quali sono la porta I/O e l'IRQ del dispositivo. Successivamente usate il comando `setserial` come segue, tenendo presente che prendiamo ad esempio un indirizzo `0xb400` per la porta I/O e un IRQ `10`:

```
setserial /dev/ttyS3 port 0xb400 irq 10 UART 16550A
```

Quindi provate a interrogare il vostro modem usando `minicom` o *Kppp*: se non funziona, è probabile che il vostro sia un winmodem. Se invece il tentativo ha successo, create il file `/etc/rc.d/rc.setserial` e scrivete all'interno di esso la riga di comando di setserial con i parametri appropriati.

Un progetto nato in tempi recenti ha l'obiettivo di rendere tali modem utilizzabili sotto *GNU/Linux*. Se per caso nel vostro computer è presente hardware di questo tipo, date un'occhiata ai siti web linmodems (http://linmodems.org/) e modems and winmodems (http://www.o2.net/~gromitkc/winmodem.html).

- dispositivi USB: il supporto per l'USB è ancora limitato. Gli unici dispositivi USB pienamente supportati da **Linux-Mandrake** sono, al momento, stampanti, tastiere, mouse e drive *ZIP*. Per altri dispositivi di questo tipo, consultate il relativo *HOWTO* (http://linuxusbguide.sourceforge.net/USB-guide-1.0.9/book1.html). Potete anche fare riferimento al sito Linux-USB (http://www.linux-usb.org/).

4.3.2. Ricerca di informazioni sul vostro hardware

Le capacità di *GNU/Linux* di riconoscere e gestire le risorse hardware sono molto migliorate, e, fatta eccezione per i dispositivi menzionati nel paragrafo precedente, potete aspettarvi che tutto il vostro hardware venga identificato e funzioni correttamente.

Alcuni tipi di dispositivi, tuttavia, hanno ancora qualche problema con *GNU/Linux*, in particolare le schede ISA *plug'n'play*. Potete comunque usare *Windows* per scoprire i parametri che ne permettono il funzionamento. Se intendete installare **Linux-Mandrake** lasciando sul disco rigido del vostro computer una versione di *Windows*, per il momento potete ignorare questa sezione, ed eventualmente farvi ritorno se incontrate dei problemi su *GNU/Linux*.

Per ottenere le informazioni da *Windows*, dopo averlo caricato premete il tasto destro del mouse sull'icona Risorse del computer, scegliete Proprietà, selezionate la scheda Gestione periferiche, e quindi M ostra periferiche per connessione (Figura 4-4).

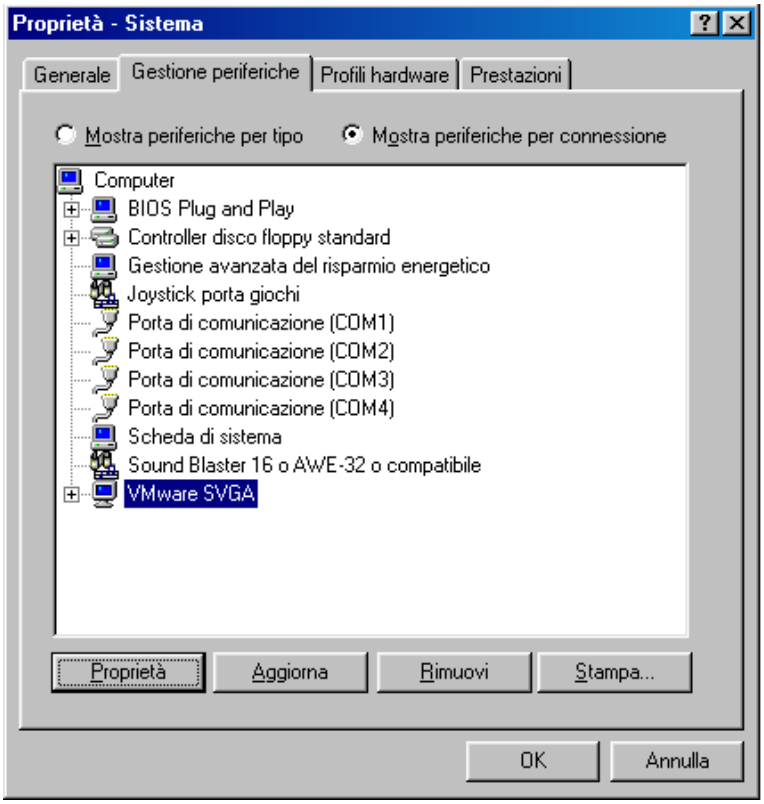


Figura 4-4. La Gestione periferiche di `Windows`

Se avete delle schede ISA, potrete vederle espandendo i rami della struttura ad albero dei dispositivi hardware (Figura 4-5).

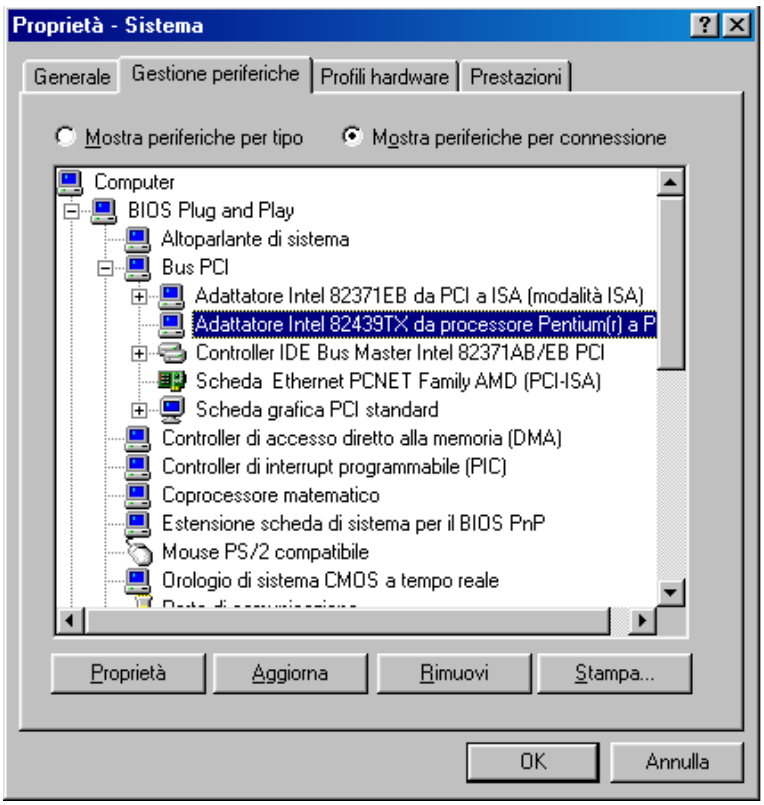


Figura 4-5. Ramo della struttura riguardante il Bus ISA

Troverete le schede ISA in questo ramo della struttura gerarchica in cui sono organizzati i dispositivi. Se vedete soltanto una voce per la porta lettura dati di I/O (Input/Output), ignoratela. Se sono presenti delle schede, e se non ci sono conflitti, potrete allora selezionarle e premere il pulsante Proprietà (Figura 4-6).

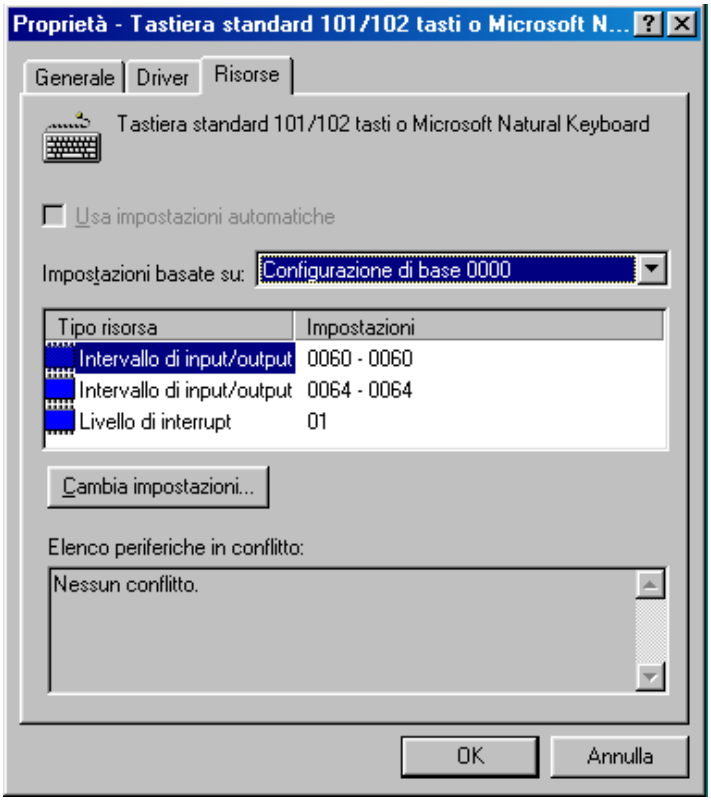


Figura 4-6. Proprietà della tastiera

Prendete nota degli indirizzi di I/O usati, come pure degli IRQ (sono i "Livelli di interrupt"). Segnatevi anche il canale DMA usato dalle schede audio (o i canali, se sono più d'uno).

Se la vostra scheda ISA è *plug'n'play*, dovrete configurare correttamente il *BIOS* seguendo le istruzioni del paragrafo precedente; anche se vi attenete scrupolosamente a questa procedura, tuttavia, *GNU/Linux* potrebbe non riconoscerla. In ogni caso, è possibile disabilitare il *plug'n'play* per uno specifico dispositivo: dovreste avere un disco, fornito dal produttore della scheda, contenente un programma di `setup` che vi permette di disattivarne il *plug'n'play*. Se possedete questo programma (in caso contrario è molto probabile che sia disponibile sul sito web del produttore), lanciatelo, impostate la configurazione del dispositivo con i parametri usati da *Windows* e disabilitate il *plug'n'play*: *GNU/Linux* sarà allora in grado di riconoscere la scheda durante il processo di installazione.

Non preoccupatevi troppo delle schede audio: nella maggior parte dei casi verranno configurate automaticamente, e potrete comunque configurarle anche dopo l'installazione. Consultate il capitolo *Configurazione dell'hardware*, pag. 143.

Capitolo 5. Dischi e partizioni

Se state leggendo questo capitolo, significa che avete optato per una installazione standard di **Linux-Mandrake**, che richiederà un ripartizionamento del disco rigido. Oppure siete semplicemente curiosi, e non senza ragione **:-)**

Questa sezione offre una descrizione completa dello schema di partizionamento dischi tipico di un *PC*. Potrà esservi utile soltanto se intendete impostare manualmente la struttura delle partizioni sul vostro disco rigido. Se non capite quello di cui stiamo parlando, potete tranquillamente ignorare questa sezione: il programma di installazione può fare tutto al vostro posto, automaticamente.

5.1. Struttura di un disco rigido

Un disco rigido, in sostanza, è suddiviso fisicamente in piccoli settori. Una serie contigua di settori può formare una partizione. Entro certi limiti, potete creare tutte le partizioni che volete: ciascuna di esse sarà considerata come un singolo disco rigido.

5.1.1. Settori

Per semplificare, diciamo che un disco rigido non è che una sequenza di **settori**. Un settore è la più piccola unità contenente dati di un disco rigido, e consiste di 512 byte. I settori di un disco rigido di (n) settori sono numerati da (0) a (n-1).

5.1.2. Partizioni

L'uso di partizioni multiple vi consente di creare molti dischi virtuali all'interno del vostro disco reale. Questa caratteristica comporta molti vantaggi:

- Sistemi operativi diversi usano diverse strutture relative all'organi- zzazione dei dati sui dischi (chiamate filesystem): è questo il caso di *Windows* e *GNU/Linux*. La disponibilità di più partizioni all'interno di uno solo disco rigido vi permette di installare più sistemi operativi sullo stesso dispositivo fisico.
- Per ragioni legate alle prestazioni complessive del sistema, un singolo sistema operativo potrebbe preferire partizioni diverse, con filesystem diversi su di esse, in quanto potrebbero essere utilizzate per scopi completamente diversi. È questo il caso per *GNU/Linux*, che richiede la presenza di almeno una partizione separata, chiamata "swap", da usare per la memoria virtuale.
- Inoltre può rivelarsi molto utile separare diverse parti del vostro OS in partizioni diverse, anche se fanno tutte uso dello stesso tipo di filesystem. Nella configurazione più semplice, potreste voler separare i vostri file in due partizioni, una per i vostri dati, un'altra per i programmi. Questo vi permetterebbe di aggiornare il vostro OS in maniera semplice ed efficace, cancellando completamente la partizione relativa ai programmi, e al tempo stesso lasciando intatta quella relativa ai dati.
- Errori di tipo fisico su un disco rigido sono, in genere, localizzati in settori adiacenti, e non sparsi per tutto il disco. Se distribuite i vostri file in partizioni, sarete in grado di limitare la perdita di dati causata da danni fisici che si sono verificati sul disco.

Normalmente il tipo di partizione identifica il filesystem che dovrebbe essere presente su quella partizione. Ogni sistema operativo riconosce alcuni dei filesystem, ma non altri.

5.1.3. Definizione della struttura del vostro disco

5.1.3.1. Il caso più semplice

È quello in cui sono presenti solo due partizioni: una per lo spazio di swap, l'altra per i file[1].

> **Suggerimento:** Una regola approssimativa per determinare le dimensioni della partizione di swap è di scegliere le stesse dimensioni della memoria RAM presente sul vostro sistema. Per configurazioni con grandi quantità di memoria (più di 128 Mb), tuttavia, questa regola non è più considerata valida, e dovreste scegliere partizioni più piccole rispetto alla RAM del sistema.

5.1.3.2. Un altro schema di partizionamento molto comune

...è, come abbiamo detto in precedenza, quando scegliete di separare i dati dai programmi. Per essere ancora più efficienti, è opportuno impostare una terza partizione chiamata "radice" ed etichettata come `/`. Questa partizione, sempre presente e, come vedrete, essenziale al sistema, provvede a gestire i programmi indispensabili per l'avvio del sistema e quelli relativi alla manutenzione di base.

Pertanto potremmo definire quattro partizioni:

Swap

> Una partizione di tipo `swap`, le cui dimensioni sono approssimativamente pari a quelle della memoria presente sul sistema.

Radice: `/`

> È la partizione più importante: non soltanto contiene i dati e i programmi indispensabili per il funzionamento del sistema, ma funge anche da punto di mount per tutte le altre partizioni.
>
> Le necessità in materia di spazio su disco della partizione radice sono molto limitate, 300 Mb sono più che sufficienti.

Dati e programmi: `/usr`

> La maggior parte dei pacchetti installeranno i loro file eseguibili e i dati necessari in `/usr`. Il vantaggio di collocare questo ramo dell'albero delle directory su di una partizione separata è che potete condividerla facilmente con altre macchine connesse in rete.
>
> Le sue dimensioni dipendono dalla quantità e dal tipo dei pacchetti che intendete installare. Può variare da 100 Mb per una installazione leggera a diversi Gb per una completa. In genere è sufficiente una via di mezzo di uno o due Gb (decidete in base alle dimensioni del vostro disco rigido).

---

1. Il filesystem che viene attualmente usato per i file di *GNU/Linux* si chiama `ext2`.

Le directory Home: `/home`

Qui si trovano le directory personali di tutti gli utenti ospitati dal sistema. Oltre a queste, in genere `/home` contiene anche le directory necessarie per i servizi HTTP e/o FTP (rispettivamente per la navigazione su web e i trasferimenti di file).

In questo caso le dimensioni della partizione sono strettamente legate al numero di utenti (e servizi) ospitati, e alle loro necessità.

Una possibile variazione di questo schema di partizionamento è la rinuncia a usare una partizione separata per i file contenuti in `/usr`.

5.1.3.3. Configurazioni particolari

Quando installate e configurate il vostro sistema per usi specifici, quali il compito di server web o di firewall, le necessità sono drasticamente diverse rispetto a un normale computer per uso personale. Ad esempio, un server FTP molto probabilmente avrà bisogno di una partizione separata di grandi dimensioni per `/home/ftp`, mentre il ramo `/usr` sarà relativamente piccolo. Nel caso di questa e altre situazioni simili, vi incoraggiamo a meditare con attenzione su quali sono i vostri effettivi bisogni prima ancora di cominciare il processo di installazione.

Suggerimento: Se, dopo un certo periodo di tempo, concludete che avreste dovuto scegliere tipi di partizioni, o dimensioni delle stesse, differenti, sappiate che è possibile modificare le dimensioni delle partizioni senza che si renda necessario reinstallare l'intero sistema, e che tale operazione è anche, in genere, rispettosa dell'integrità dei vostri dati. Consultate *Gestione delle partizioni*, pag. 166.

Con un po' di pratica, sarete anche capaci di spostare una partizione particolarmente affollata dal vecchio disco a uno nuovo di zecca. Ma questa è un'altra storia...

5.2. Convenzioni riguardo i nomi di dischi e partizioni

GNU/Linux utilizza un metodo logico per assegnare nomi alle partizioni. In primo luogo, quando assegna un numero alle partizioni, non prende in considerazione il tipo di filesystem di ciascuna partizione presente sul disco; in secondo luogo, nomina le partizioni in relazione al disco sul quale si trovano. Questo è il modo in cui vengono assegnati nomi ai dischi:

- per quanto riguarda i dispositivi IDE, il master primario e lo slave primario (si tratti di dischi rigidi, lettori CD-ROM o altro) vengono chiamati `/dev/hda` e `/dev/hdb`, rispettivamente;
- i dispositivi IDE presenti sull'interfaccia secondaria (o controller secondario) sono chiamati `/dev/hdc` e `/dev/hdd`, rispettivamente master e slave (secondari);
- se il vostro computer dispone di altre interfacce IDE (ad esempio, l'interfaccia IDE presente in alcune schede SoundBlaster), eventuali dischi verranno chiamati `/dev/hde`, `/dev/hdf`, etc.;

- i dischi SCSI vengono chiamati `/dev/sda`, `/dev/sdb`, etc., secondo l'ordine in cui compaiono nella catena SCSI (che dipende dal loro *ID* progressivo). I CD-ROM SCSI sono chiamati `/dev/scd0`, `/dev/scd1`, seguendo sempre la numerazione progressiva della catena SCSI.

Le partizioni ricevono un nome che dipende dal disco in cui si trovano, secondo il metodo descritto qui sotto (in questo esempio abbiamo ipotizzato il caso di partizioni presenti su di un disco IDE che è il master primario):

- le partizioni primarie o estese sono chiamate da `/dev/hda1` a `/dev/hda4` (qualora il disco contenga il numero massimo di 4 partizioni primarie o di 3 primarie e una estesa);
- le partizioni logiche, qualora presenti, ricevono i nomi `/dev/hda5`, `/dev/hda6`, etc., secondo l'ordine in cui compaiono nella tabella delle partizioni logiche.

Quindi *GNU/Linux* darà i seguenti nomi alle partizioni:

Figura 5-1. Primo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto `GNU/Linux`

Figura 5-2. Secondo esempio di assegnazione di nomi alle partizioni sotto `GNU/Linux`

Dunque adesso siete in grado di ricavare il nome delle varie partizioni e dei dischi rigidi quando sarà necessario. Avrete modo di notare, inoltre, che *GNU/Linux* assegna un nome alle partizioni anche se inizialmente non sa come gestirle (semplicemente ignora il fatto che non si tratta di partizioni native *GNU/Linux*).

Capitolo 6. Installazione con DrakX

6.1. Introduzione al programma di installazione di Linux-Mandrake

Il programma di installazione di **Linux-Mandrake** si chiama *DrakX*. È interamente basato su di un'interfaccia grafica, è molto facile da usare e vi consente di tornare a una delle varie fasi di configurazione in qualunque momento, oltre a darvi la possibilità di scegliere il tipo di installazione corrispondente al vostro grado di abilità.

> **Attenzione**
>
> Per essere sicuri che l'installazione si svolga nelle migliori condizioni possibili, accertatevi di aver connesso e acceso tutti i dispositivi che verranno usati sul vostro computer: stampante, modem, scanner, etc., in maniera tale che *DrakX* sia in grado di riconoscerli e configurarli automaticamente.

Figura 6-1. Il primissimo schermo di benvenuto dell'installazione

Quando cominciate l'installazione – da un CD-ROM o da un dischetto floppy – per prima cosa incontrerete uno schermo che presenta delle informazioni (Figura 6-1). Se non fate nulla l'installazione comincerà in modo normale. Se, invece, premete il tasto **F1** si aprirà una schermata di aiuto (Figura 6-2) che vi permetterà di scegliere tra una serie di utili opzioni:

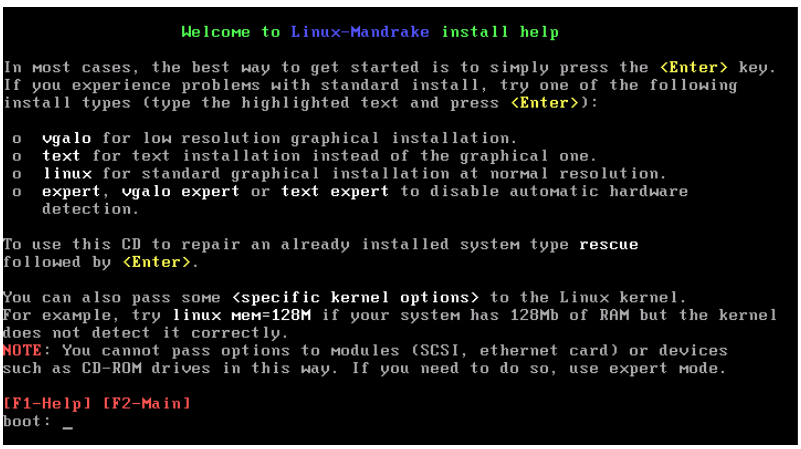

Welcome to Linux-Mandrake install help
In most cases, the best way to get started is to simply press the <Enter> key.
If you experience problems with standard install, try one of the following
install types (type the highlighted text and press <Enter>):
o vgalo for low resolution graphical installation.
o text for text installation instead of the graphical one.
o linux for standard graphical installation at normal resolution.
o expert, vgalo expert or text expert to disable automatic hardware
detection.
To use this CD to repair an already installed system type rescue
followed by <Enter>.
You can also pass some <specific kernel options> to the Linux kernel.
For example, try linux mem=128M if your system has 128Mb of RAM but the kernel
does not detect it correctly.
NOTE: You cannot pass options to modules (SCSI, ethernet card) or devices
such as CD-ROM drives in this way. If you need to do so, use expert mode.
[F1-Help] [F2-Main]
boot: _

Figura 6-2. Opzioni disponibili per l'installazione

- `vgalo`: se avete provato a effettuare una installazione normale e non siete riusciti ad accedere agli schermi grafici che vedremo in seguito, potete provare a installare il sistema in bassa risoluzione digitando `vgalo` al prompt che compare qui.
- `text`: se la vostra scheda video è davvero vecchia, e l'installazione grafica non ne vuol sapere di funzionare, avete comunque la possibilità di installare il sistema in modo testo.
- modalità `expert`: in alcuni (rari) casi, l'identificazione dell'hardware potrebbe bloccare il vostro computer. In tal caso, potete usare questa modalità per impedire che ciò avvenga, ma vi verrà chiesto di inserire i parametri dell'hardware manualmente. `expert` è un'opzione supplementare per le modalità precedenti (o per `linux`, la modalità predefinita).
- kernel options: dalla linea di comando potete passare dei parametri al kernel usato per l'installazione. Questo può risultare particolarmente utile quando il programma di installazione non riesce a determinare la quantità esatta di memoria presente nel vostro sistema. Non dovete far altro, quindi, che specificare la quantità di RAM come opzione per i vari modi di installazione usando `mem=xxxM`. Per cominciare l'installazione in modo normale con un computer che dispone di 256 Mb di memoria, ad esempio, digitate quanto segue:

  ```
  boot: linux mem=256M
  ```

Una volta avviato *DrakX*, vi troverete nell'ambiente mostrato in Figura 6-3.

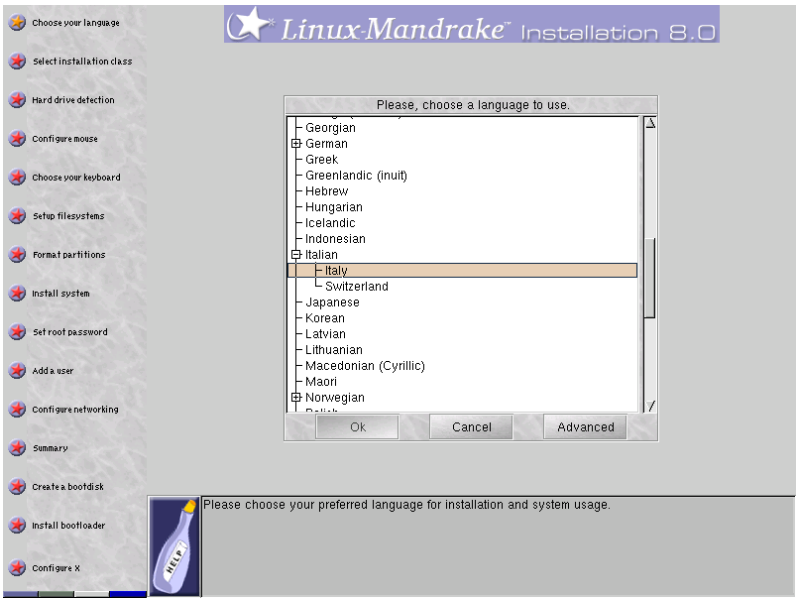


Figura 6-3. Scelta della lingua

A sinistra sono visibili i vari passi dell'installazione. In base al progresso di quest'ultima, alcune fasi possono essere disponibili oppure no. Se lo sono, verranno evidenziate quando sposterete il cursore del mouse sopra di esse.

I pulsanti che rappresentano i vari passi possono essere di colore differente:

- rosso: questa fase dell'installazione non è stata ancora portata a termine;
- arancione: indica che si tratta della fase in corso di esecuzione;
- verde: questa fase dell'installazione è stata eseguita, tuttavia non c'è nulla che vi trattenga dal tornare indietro e ripeterla, se necessario.

Questa guida presuppone che voi intendiate eseguire una installazione standard, passo dopo passo, come mostrato nelle immagini che seguono.

Il primo passo è scegliere la lingua che preferite.

Non appena avrete selezionato la lingua, e confermato la scelta cliccando sul pulsante OK, passerete automaticamente alla fase successiva.

> **Nota:** Noterete un pulsante Avanzato – a proposito del quale ci soffermeremo più avanti – che vi permette di indicare altre lingue da installare, in maniera tale da poterle usare in seguito se ciò fosse necessario. Se, ad esempio, ospiterete persone di madre lingua spagnola che lavoreranno sul vostro computer, potete scegliere l'italiano come lingua principale nella struttura ad albero e, nella sezione Avanzato, apporre un segno di spunta sul pulsante corrispondente a Spanish|Spain.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Configura filesystem
Formatta partizioni
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Introduzione
Nel seguito intendiamo con "Software" il sistema operativo e le diverse componenti disponibili nella distribuzione Linux-Mandrake. Il Software include, ma non è limitato a, l'insieme di programmi, metodi, regole e documentazione relativi al sistema operativo e alle diverse componenti della distribuzione Linux-Mandrake.
1. Licenza
Accetta
Rifiuta
Devi accettare i termini della licenza qui sopra per continuare l'installazione.
Per favore clicca su "Accetta" se sei d'accordo con i suoi termini.
Per favore clicca su "Rifiuta" se non sei d'accordo con i suoi termini. L'installazione finirà senza modificare la configurazione corrente.

Figura 6-4. I termini della licenza per la distribuzione

Prima di proseguire dovreste leggere con attenzione le condizioni d'uso: queste riguardano l'intera distribuzione **Linux-Mandrake**, e se non siete d'accordo con qualche punto della licenza cliccate sul pulsante Rifiuto. Questo interromperà immediatamente il processo di installazione. Per proseguire con l'installazione, cliccate sul pulsante Accetto.

6.2. Classe d'installazione

Dopo questo passo, *DrakX* vi chiederà di scegliere una classe d'installazione (Figura 6-5). Qui dovrete anche scegliere se eseguire un'installazione o un aggiornamento di un sistema **Linux-Mandrake** precedentemente installato. Fate la scelta che vi sembra più appropriata; potete effettuare l'installazione su un sistema preesistente, cancellando quest'ultimo. Potete anche eseguire un aggiornamento con lo scopo di "riparare" un sistema esistente.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Configura filesystem
Formatta partizioni
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Per favore, scegli una delle seguenti classi d'installazione:
Raccomandata
Esperto
Installa
Aggiorna
Per favore scegli "Installa", se non hai una precedente versione di Linux-Mandrake installata o se vuoi usare più sistemi operativi.
Per favore scegli "Aggiorna" se desideri aggiornare una versione di Linux-Mandrake già installata.
Secondo la tua conoscenza di GNU/Linux, puoi scegliere uno dei seguenti livelli per instalare o aggiornare il tuo sistema operativo Linux-Mandrake: * Raccomandata: se non hai mai installato il

Figura 6-5. Scelta della classe d'installazione

Questo manuale è incentrato sulla classe d'installazione Personalizzata. Se scegliete la classe Raccomandata, semplicemente ignorate i passi relativi alla sola classe Personalizzata.

6.3. Rilevamento e configurazione dei dischi rigidi

> **Nota:** Questo passo è ignorato in modalità `Raccomandata`.

A questo punto, *DrakX* proseguirà con il rilevamento di tutti i dischi rigidi presenti sul vostro computer. Cercherà anche di stabilire se sul vostro sistema è presente una o più schede SCSI di tipo PCI. Se verrà individuato un dispositivo di questo tipo, *DrakX* installerà automaticamente il driver relativo.

Se il riconoscimento automatico dovesse fallire, vi verrà comunque chiesto se avete una scheda SCSI o no (Figura 6-6). Rispondete Sì per scegliere la vostra scheda da una lista, o No se non disponete di nessun tipo di hardware SCSI. Se non siete sicuri, potete anche controllare la lista dell'hardware rilevato nella vostra macchina selezionando Vedi informazioni hardware e cliccando su OK.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Hai una qualsiasi interfaccia scsi?
Sì
No
Vedi informazioni hardware
Ok
Cancella
DrakX proverà a cercare adattatori SCSI su schede PCI. Se DrakX trova un adattatore SCSI e sa quale driver usare, lo installerà automaticamente.
Se non hai adattatori SCSI, hai un adattatore SCSI su scheda ISA, o un adattatore SCSI su scheda PCI che DrakX non riconosce, ti verrà chiesto se nel tuo sistema è presente un adattatore SCSI. Se non ne hai, clicca su 'No'. Se clicchi 'Sì', ti si presenterà una lista di driver tra cui scegliere quello adatto al tuo adattatore.

Figura 6-6. Installazione di una scheda SCSI

6.4. Configurazione del mouse

> **Nota:** Questo passo in genere viene ignorato in modalità `Raccomandata`.

DrakX salta questa fase, a meno che voi non clicchiate deliberatamente sul pulsante a sinistra che corrisponde ad essa. Come opzione predefinita, *DrakX* vede il vostro mouse come un mouse a due tasti ed emula il terzo tasto, inoltre sa se si tratta di un mouse PS/2, seriale o USB.

Ma forse questo tipo di mouse non corrisponde a quello che volete: in tal caso, non dovrete far altro che selezionare il tipo di mouse corretto dalla lista che apparirà, come mostrato in Figura 6-7.

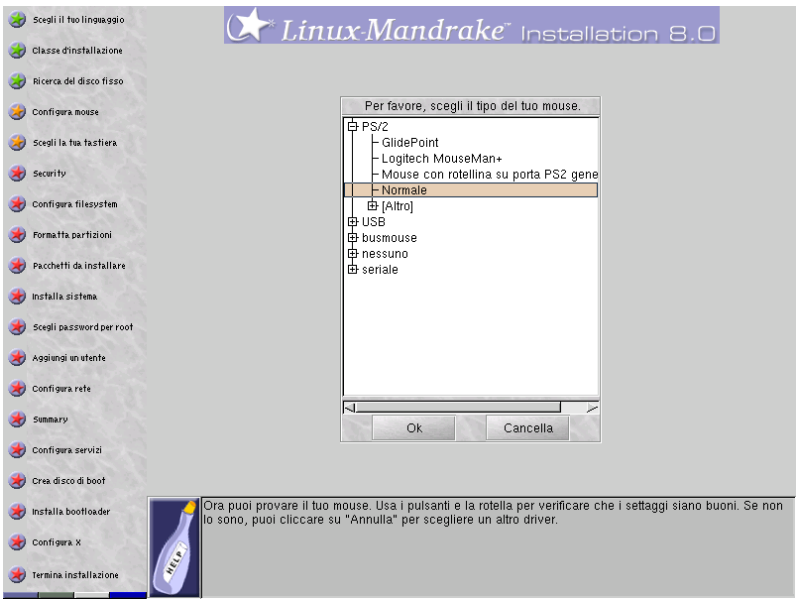


Figura 6-7. Scelta del mouse

6.5. Configurazione della tastiera

> **Nota:** Questo passo in genere viene ignorato in modalità `Raccomandata`, in quanto viene automaticamente selezionata la tastiera corrispondente alla lingua indicata nel primo passo.

Anche in questo caso *DrakX* avrà individuato la tastiera corretta (in base alla lingua che avete scelto) e voi non avrete nemmeno visto questo punto dell'installazione. Tuttavia, potreste avere una tastiera che non corrisponde esattamente alla vostra lingua: se siete un francese che parla italiano, ad esempio, potreste avere bisogno di una tastiera francese. Oppure, se parlate italiano ma vivete nel Québec, vi troverete nella stessa situazione. In entrambi i casi, dovrete tornare a questa fase dell'installazione e selezionare una tastiera dalla lista (Figura 6-8).

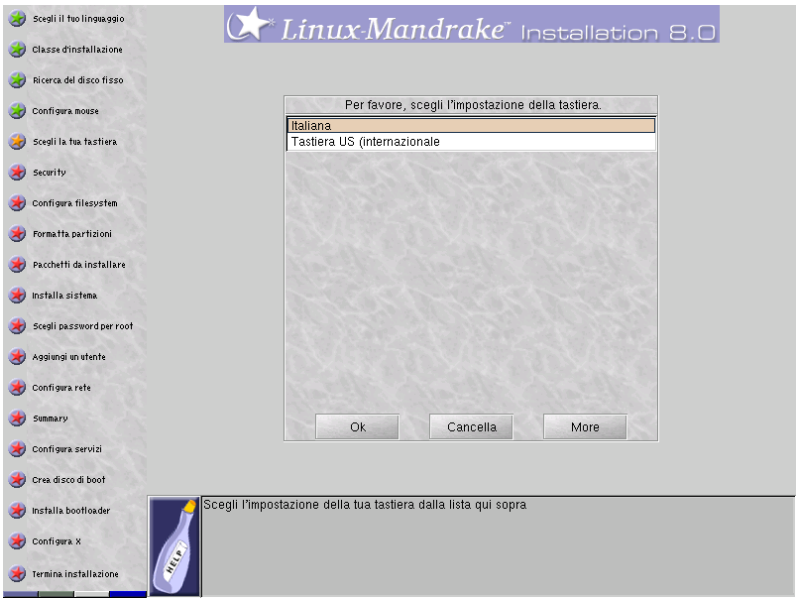


Figura 6-8. Scelta della tastiera

Tutto quello che dovete fare è scegliere la tastiera giusta dalla lista che comparirà davanti a voi.

Se possedete una tastiera relativa a una lingua diversa da quella predefinita, cliccate sul pulsante Avanzato: potrete scegliere dalla lista completa delle tastiere supportate.

6.6. Livello di sicurezza

> **Nota:** Questo passo è ignorato in modalità `Raccomandata`.

A questo punto è giunto il momento di scegliere il livello di sicurezza desiderato per il vostro sistema. Come regola generale, quanto più esposta è la macchina e quanto più sono importanti i dati che contiene, tanto più alto dovrebbe essere il livello di sicurezza. Tenete presente, tuttavia, che un livello di sicurezza molto alto in genere viene ottenuto a spese della facilità d'uso. Consultate il capitolo *Proteggere il vostro sistema*, pag. 131 per avere ulteriori informazioni in merito al significato di tali livelli.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Choose your language
Select installation class
Hard drive detection
Configure mouse
Choose your keyboard
Security
Setup filesystems
Format partitions
Choose packages to install
Install system
Set root password
Add a user
Configure networking
Summary
Configure services
Create a bootdisk
Install bootloader
Configure X
Exit install
Choose security level
Low
Medium
High
Ok
Cancel
You can now select some miscellaneous options for your system.
* Use hard drive optimizations: this option can improve hard disk performance but is only for advanced users. Some buggy chipsets can ruin your data, so beware. Note that the kernel has a builtin blacklist of drives and chipsets, but if you want to avoid bad surprises, leave this option unset.
* Choose security level: you can choose a security level for your system. Please refer to the manual for complete information. Basically, if you don't know what to choose, keep the default option.

Figura 6-9. Impostazione del livello di sicurezza

6.7. Indicazione dei punti di mount

Adesso dovete comunicare a *DrakX* dove devono essere montate le varie partizioni che si trovano sul disco rigido. In base alla struttura attuale del vostro disco rigido, le soluzioni proposte sono lievemente differenti. Prenderemo in considerazione tre possibilità: se intendete installare **Linux-Mandrake** su una precedente installazione di *Windows*, consultate *Installazione su una precedente installazione di Windows*, pag. 45; se intendete installare **Linux-Mandrake** su una precedente installazione di *GNU/Linux*, consultate *Installazione su una precedente installazione di GNU/Linux*, pag. 46; in caso contrario, andate alla sezione successiva, *Installazione su un disco rigido vuoto*, pag. 47.

Se state effettuando l'installazione in modalità `Esperto`, verrà lanciato il programma di gestione e partizionamento dei dischi rigidi di **Linux-Mandrake**: *DiskDrake*. Consultate il capitolo *Gestione delle partizioni*, pag. 166, il metodo d'impiego è lo stesso. Potete usare l'assistente (ingl. *Wizard*) relativo al partizionamento cliccando sul pulsante corrispondente nella finestra di *DiskDrake*.

6.7.1. Installazione su una precedente installazione di `Windows`

Se *Windows* è già installato sul vostro sistema, la finestra di dialogo avrà questo aspetto (Figura 6-10).

Linux Mandrake Installation
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Varie
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Configura rete
Configura fuso orario
Configura stampante
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Il wizard di Partizionamento di DrakX ha trovato le seguenti soluzioni:
Rimuovi Windows(TM)
Usa diskdrake
Help
A questo punto, devi scegliere dove installare il tuo sistema operativo Linux-Mandrake sul tuo disco fisso. Se è vuoto o se un sistema operativo preesistente usa tutto lo spazio disponibile, devi partizionarlo. Fondamentalmente, partizionare un disco fisso consiste nel suddividerlo logicamente per creare spazio per installare il tuo sistema Linux-Mandrake.
poichè gli effetti del partizionamento sono di solito irreversibili, il partizionamento può intimidire ed essere stressante se sei un utente inesperto. Questo wizard semplifica il processo. Prima di iniziare,

Figura 6-10. Cosa fare delle vostre partizioni Windows

> **Attenzione**
>
> Se scegliete l'opzione Rimuovi Windows, ogni partizione esistente sul disco rigido verrà cancellata e ricomincerete da capo, partizionando il disco *ex novo*. **Tutti** i dati presenti sul disco andranno perduti.

Scegliendo Usa lo spazio libero sulla partizione Windows potrete scegliere, al momento del boot, tra *Windows* e *GNU/Linux*[1]. Quello che succede effettivamente è che la partizione *Windows* viene ristretta, e le partizioni *GNU/Linux* vengono create usando lo spazio reso disponibile. Entrambe le opzioni avranno come conseguenza un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi), in modo che non dovrete più preoccuparvi della questione.

6.7.2. Installazione su una precedente installazione di GNU/Linux

Se sul vostro sistema è già presente una versione di *GNU/Linux*, la finestra di dialogo avrà l'aspetto di Figura 6-11.

1. Mettendo da parte ogni considerazione ideologica...

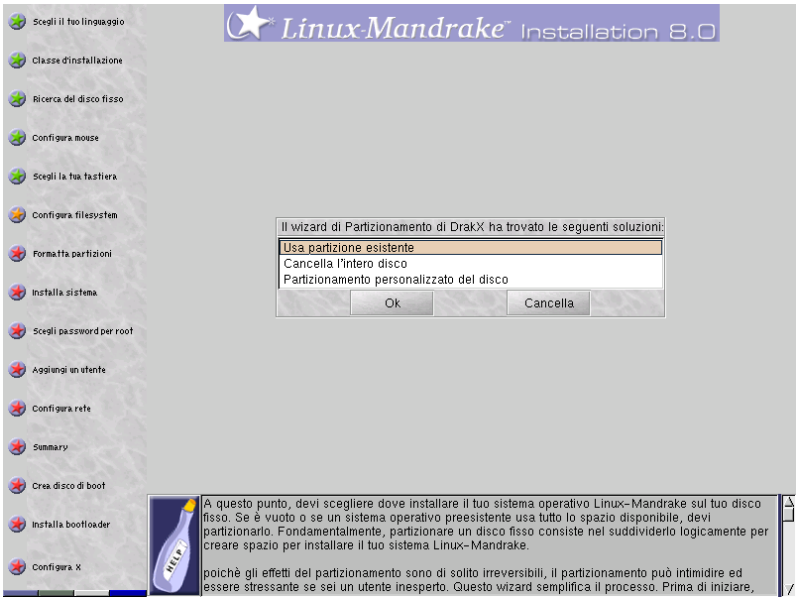

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Configura filesystem
Formatta partizioni
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Il wizard di Partizionamento di DrakX ha trovato le seguenti soluzioni:
Usa partizione esistente
Cancella l'intero disco
Partizionamento personalizzato del disco
Ok
Cancella
A questo punto, devi scegliere dove installare il tuo sistema operativo Linux-Mandrake sul tuo disco fisso. Se è vuoto o se un sistema operativo preesistente usa tutto lo spazio disponibile, devi partizionarlo. Fondamentalmente, partizionare un disco fisso consiste nel suddividerlo logicamente per creare spazio per installare il tuo sistema Linux-Mandrake.
poichè gli effetti del partizionamento sono di solito irreversibili, il partizionamento può intimidire ed essere stressante se sei un utente inesperto. Questo wizard semplifica il processo. Prima di iniziare,

Figura 6-11. Cosa fare delle vostre partizioni Linux

Se scegliete Cancella l'intero disco, ogni partizione esistente sul disco rigido verrà cancellata e ricomincerete da capo, partizionando il disco *ex novo*.

Questa opzione porterà a un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi); non dovrete più preoccuparvi della questione. Scegliendo Usa partizione esistente potrete riutilizzare alcune delle vecchie partizioni, senza perdere le informazioni che queste contengono (tipicamente si tratta della partizione `/home`).

Se decidete di usare le partizioni esistenti, vi verrà chiesto di assegnare un punto di mount per ciascuna partizione (Figura 6-12); potete lasciarle come sono, o scambiarle.

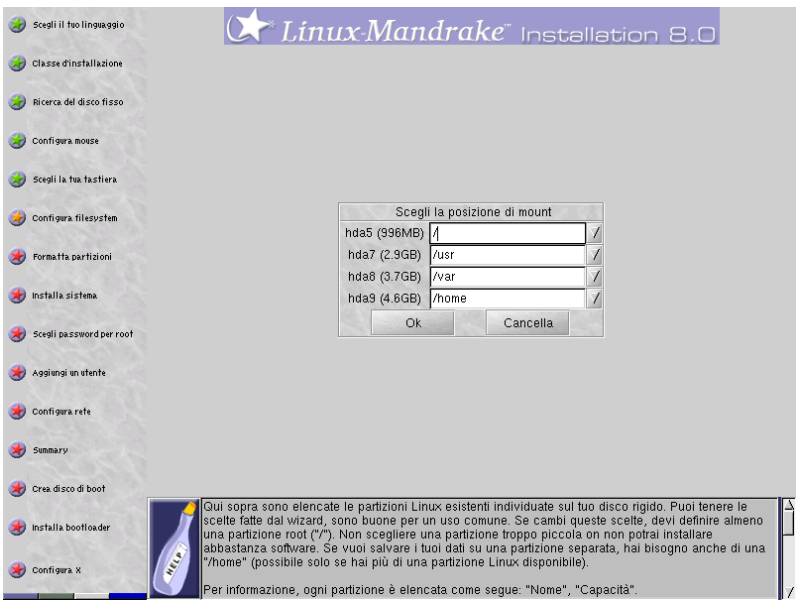

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Configura filesystem
Formatta partizioni
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Scegli la posizione di mount
hda5 (996MB) /
hda7 (2.9GB) /usr
hda8 (3.7GB) /var
hda9 (4.6GB) /home
Ok
Cancella
Qui sopra sono elencate le partizioni Linux esistenti individuate sul tuo disco rigido. Puoi tenere le scelte fatte dal wizard, sono buone per un uso comune. Se cambi queste scelte, devi definire almeno una partizione root ("/"). Non scegliere una partizione troppo piccola on non potrai installare abbastanza software. Se vuoi salvare i tuoi dati su una partizione separata, hai bisogno anche di una "/home" (possibile solo se hai più di una partizione Linux disponibile).
Per informazione, ogni partizione è elencata come segue: "Nome", "Capacità".

Figura 6-12. Assegnazione dei punti di mount

6.7.3. Installazione su un disco rigido vuoto

Se state per installare **Linux-Mandrake** su un computer nuovo di zecca, la finestra di dialogo avrà l'aspetto di Figura 6-13.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Il wizard di Partizionamento di DrakX ha trovato le seguenti soluzioni:
Usa partizione esistente
Cancella l'intero disco
A questo punto, devi scegliere dove installare il tuo sistema operativo Linux-Mandrake sul tuo disco fisso. Se è vuoto o se un sistema operativo preesistente usa tutto lo spazio disponibile, devi partizionarlo. Fondamentalmente, partizionare un disco fisso consiste nel suddividerlo logicamente per creare spazio per installare il tuo sistema Linux-Mandrake.
poichè gli effetti del partizionamento sono di solito irreversibili, il partizionamento può intimidire ed essere stressante se sei un utente inesperto. Questo wizard semplifica il processo. Prima di iniziare,

Figura 6-13. Metodo di partizionamento

Se scegliete Usa lo spazio libero, questo porterà a un partizionamento automatico del vostro disco (o dischi); non dovrete più preoccuparvi della questione. Scegliendo Usa diskdrake verrà lanciato il programma di gestione e partizionamento dei dischi rigidi di **Linux-Mandrake**: *DiskDrake*. Grazie a questo strumento potrete configurare con precisione numero e dimensioni delle vostre partizioni. Consultate il capitolo *Gestione delle partizioni*, pag. 166, il metodo d'impiego è lo stesso.

6.8. Scelta delle partizioni da formattare

> **Nota:** Questo passo in genere è ignorato in modalità `Raccomandata`.

Subito dopo il programma vi chiederà di indicargli le partizioni da formattare (Figura 6-14). Non selezionate partizioni che contengono dati che volete conservare! Cliccando su Avanzato potrete indicare le partizioni sulle quali volete che venga effettuato il controllo dei blocchi difettosi.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Configura filesystem
Formatta partizioni
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Scegli le partizioni che vuoi formattare
/ hda5 (996MB)
/usr hda7 (2.9GB)
/var hda8 (3.7GB)
/home hda9 (4.6GB)
Ok
Cancella
Qualsiasi partizione appena definita deve essere formattata per l'uso (formattare significa creare un filesystem).
A questo punto, potresti desiderare di riformattare alcune partizioni già esistenti per cancellare i dati che contengono. Se desideri farlo, per favore scegli le partizioni che vuoi formattare.
Per favore nota che non è necessario riformattare partizioni pre-esistenti. Devi riformattare lepartizioni

Figura 6-14. Scelta delle partizioni da formattare

6.9. Scelta dei pacchetti da installare

Adesso è il momento di indicare i programmi che volete siano installati sul vostro sistema. Ci sono migliaia di programmi disponibili per **Linux-Mandrake**, e nessuno si aspetta che li conosciate tutti a memoria.

Se state effettuando un'installazione standard da CD-ROM, per prima cosa vi verrà chiesto di specificare i CD in vostro possesso: controllate i CD della distribuzione e cliccate sul pulsante OK.

I pacchetti sono organizzati in gruppi corrispondenti a usi particolari della vostra macchina. I gruppi stessi sono divisi in quattro sezioni:

1. Workstation: scegliete uno o più dei gruppi corrispondenti se la vostra macchina verrà utilizzata prevalentemente come workstation.
2. Ambiente grafico: scegliete qui il vostro ambiente grafico preferito. Indicatene almeno uno se desiderate avere una workstation grafica!
3. Sviluppo: se la macchina verrà usata per lo sviluppo di software scegliete i gruppi appropriati.
4. Server: infine, se la macchina verrà sfruttata come server qui potrete scegliere i servizi più comuni che verranno installati.

> **Suggerimento:** Spostando il puntatore del mouse sul nome di un gruppo verrà mostrato un breve testo di informazioni a riguardo.

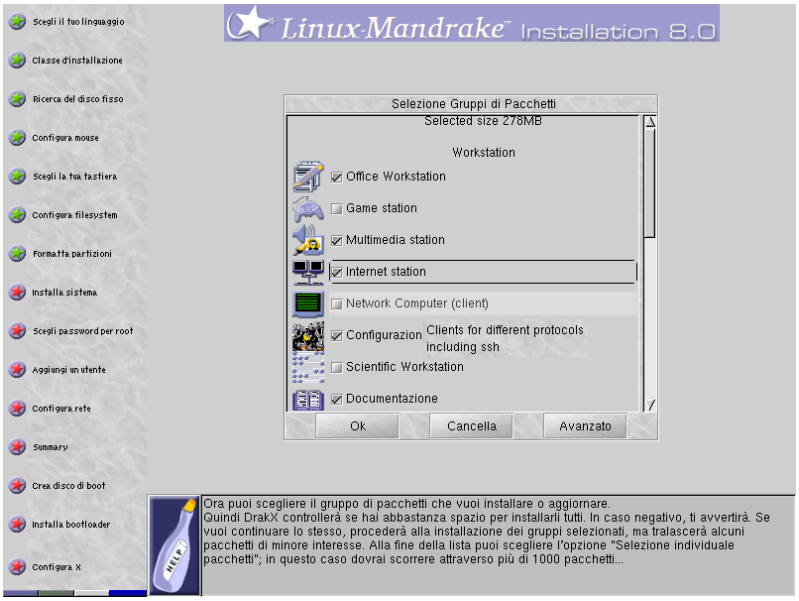

Linux-Mandrake Installation 8.0
Selezione Gruppi di Pacchetti
Selected size 278MB
Workstation
Office Workstation
Game station
Multimedia station
Internet station
Network Computer (client)
Configurazion
Clients for different protocols including ssh
Scientific Workstation
Documentazione
Ok
Cancella
Avanzato
Ora puoi scegliere il gruppo di pacchetti che vuoi installare o aggiornare.
Quindi DrakX controllerà se hai abbastanza spazio per installarli tutti. In caso negativo, ti avvertirà. Se vuoi continuare lo stesso, procederà alla installazione dei gruppi selezionati, ma tralascerà alcuni pacchetti di minore interesse. Alla fine della lista puoi scegliere l'opzione "Selezione individuale pacchetti"; in questo caso dovrai scorrere attraverso più di 1000 pacchetti...

Figura 6-15. Scelta dei gruppi di pacchetti da installare

Cliccando sul pulsante Avanzato potrete scegliere l'opzione Selezione individuale dei pacchetti. Questa è utilissima se conoscete bene i pacchetti presenti nella distribuzione o se desiderate avere il totale controllo di ciò che verrà installato.

Se avete cominciato l'installazione in modalità "Aggiornamento" (si veda Figura 6-5), potete deselezionare tutti i gruppi per evitare di installare nuovi pacchetti e procedere soltanto al recupero o all'aggiornamento del sistema esistente.

Per finire, a seconda che abbiate scelto di indicare i pacchetti su base individuale o meno, vi verrà mostrata una struttura ad albero contenente tutti i pacchetti organizzati in gruppi e sotto-gruppi (Figura 6-16). Mentre sfogliate questa lista gerarchica potrete selezionare interi gruppi, sotto-gruppi o singoli pacchetti.

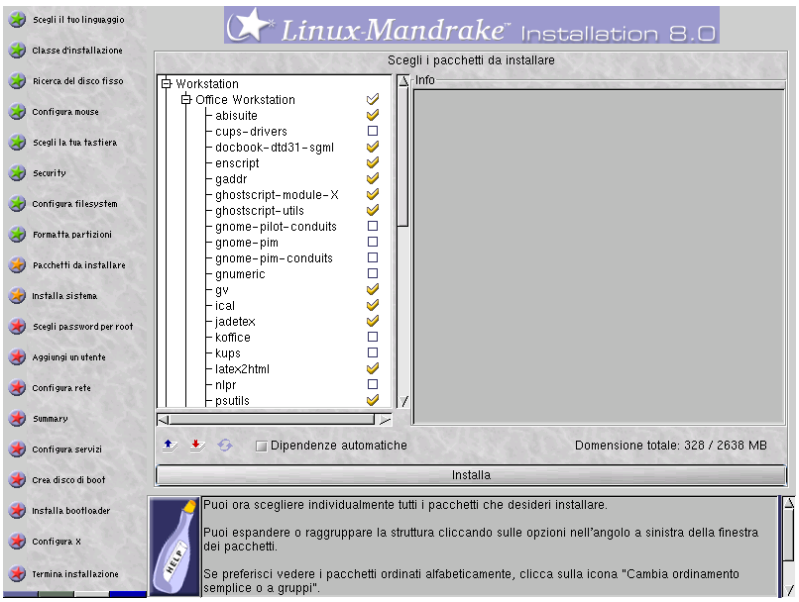


Figura 6-16. Scelta dei singoli pacchetti da installare

Quando selezionate un pacchetto all'interno dell'albero, compare una descrizione dello stesso sulla destra. Una volta terminata la scelta, cliccate sul pulsante Installa. L'installazione vera e propria comincia adesso. Se avete deciso di installare un gran numero di pacchetti, potete tranquillamente allontanarvi e prendere un caffè.

Attenzione

Se avete selezionato un pacchetto che offre un servizio come server – intenzionalmente, oppure perché faceva parte di un gruppo – vi verrà chiesta conferma riguardo una sua effettiva installazione. Come opzione predefinita, in **Linux-Mandrake** tutti i server installati vengono avviati al momento del boot. Anche se si tratta di servizi sicuri al momento in cui è stata rilasciata questa versione della distribuzione, potrebbe succedere che vengano scoperte delle falle di sicurezza in un momento successivo. Se poi non avete proprio idea di quale sia la funzione di uno di questi pacchetti, cliccate sul pulsante No. Cliccando su Sì i servizi elencati verranno installati e saranno attivati in maniera automatica.

Nota: L'opzione Dipendenze automatiche disabilita la finestra di dialogo che compare tutte le volte che il programma di installazione seleziona uno o più pacchetti che costituiscono le dipendenze di un altro pacchetto da voi indicato.

6.10. Installazione da più di un CD-ROM

La distribuzione **Linux-Mandrake** è suddivisa su più CD-ROM. Può accadere che *DrakX* abbia selezionato pacchetti presenti su un CD-ROM diverso rispetto a quello di installazione, e quando vi chiederà di inserirne un altro nel lettore provvederà a espellere il CD-ROM attualmente inserito nel lettore e a chiedervene uno diverso, come mostrato in Figura 6-17.

Linux Mandrake Installation
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Varie
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Configura rete
Configura fuso orario
Configura stampante
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Attendere per favore,
Installazione del pacchetto faces
Cambia il tuo Cd-Rom!
Per favore inserisci il Cd-Rom chiamato "CD 2 Extension" nel tuo lettore e premi Ok quando pronto. Se non ce l'hai, premi Cancel per evitare l'installazione da questo Cd-Rom.
Ok
Cancella
Cancella
Il tuo nuovo sistema operativo Linux-Mandrake è in fase di installazione. Questa operazione dovrebbe richiedere alcuni minuti (dipende dalla dimensione che hai scelto di installare e dalla velocità del tuo computer).
Per favore pazienta.

Figura 6-17. Sostituite il CD-ROM

6.11. La password di root

Questo è il punto più critico per la sicurezza del vostro sistema *GNU/Linux*: state per decidere la password di `root` (Figura 6-18). `root` è l'amministratore di sistema, ed è l'unico utente autorizzato a compiere aggiornamenti, aggiungere altri utenti, cambiare la configurazione globale del sistema, etc. In breve, può fare tutto ciò che vuole. Questo è il motivo per cui dovete scegliere una password che sia difficile da indovinare; *DrakX* vi dirà se è troppo facile. Come si può vedere, potete scegliere di non digitare una password, ma noi vi consi-

gliamo caldamente di farlo. A parte ogni altro motivo, considerate questo fatto: non pensate che, poiché avete effettuato il boot con *GNU/Linux*, gli altri sistemi operativi che convivono con esso sulla stessa macchina siano al sicuro da errori. Al contrario: `root` può scavalcare ogni limitazione e (involontariamente) cancellare tutti i dati presenti sulle partizioni accedendo in maniera scorretta a queste ultime!

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Scegli password per root
Password
Password (ripeti)
Usa NIS
pagine gialle
Ok
Ora puoi inserire la password di root per il tuo sistema Linux-Mandrake. La password deve essere inserita due volte per verificare che entrambi gli inserimenti siano uguali.
Root è l'amministratore del sistema, ed è l'unico utente abilitato alla modifica della configurazione del sistema. Perciò, scegli la password attentamente! L'uso non autorizzato dell'account root può essere estremamente pericoloso per l'integrità del sistema, i dati che contiene, e altri sistemi cui è connesso. La password dovrebbe essere un insieme di caratteri alfanumerici e lunga almeno 8 caratteri. Non

Figura 6-18. Scelta della password per `root`

Bisogna che la password sia digitata due volte – un errore di battitura nel primo tentativo potrebbe diventare un problema se lo ripetete, poiché quando accederete al sistema verrà accettata soltanto la password “errata”.

In base alla configurazione della vostra rete locale, potreste dover utilizzare NIS oppure no. Se non siete sicuri, chiedete al vostro amministratore di sistema. Se nella vostra rete locale NIS viene usato, attivate l’opzione Usa NIS. Dopo aver premuto il pulsante Ok dovrete inserire le informazioni necessarie come mostrato in Figura 6-19.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
NIS di autentificazione
Dominio NIS
il.mio.dominio.com
Server NIS
Ok
Cancella
Ora puoi inserire la password di root per il tuo sistema Linux-Mandrake. La password deve essere inserita due volte per verificare che entrambi gli inserimenti siano uguali.
Root è l'amministratore del sistema, ed è l'unico utente abilitato alla modifica della configurazione del sistema. Perciò, scegli la password attentamente! L'uso non autorizzato dell'account root può essere estremamente pericoloso per l'integrità del sistema, i dati che contiene, e altri sistemi cui è connesso. La password dovrebbe essere un insieme di caratteri alfanumerici e lunga almeno 8 caratteri. Non

Figura 6-19. Parametri di configurazione di NIS

6.12. Aggiungere un utente

GNU/Linux è un sistema operativo multiutente, e questo significa che ciascun utente può disporre di una configurazione personalizzata, di uno spazio per i propri file, e così via; consultate il **Manuale utente** per saperne di più. Ma, a differenza di `root`, che è l'amministratore di sistema, gli utenti che aggiungerete adesso non avranno il diritto di cambiare nulla, se non i propri file e la propria configurazione. Dovrete crearne almeno uno per voi stessi, e dovreste usare quello per l'uso quotidiano: per quanto sia molto comodo entrare nel sistema come `root` tutti i giorni, potrebbe anche essere molto pericoloso! Il minimo errore potrebbe significare un sistema non più in grado di funzionare correttamente. Se, invece, commettete un errore, anche grave, in qualità di utente normale, potreste perdere parte dei vostri dati, ma non compromettere l'intero sistema.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Inserisci un utente
Vero nome
Queen Amidala
Nome utente
queen
Password
Password (ripeti)
Accetta utente
Fatto
Avanzato
Ora puoi creare uno o più accessi utente "normali", come controparte dell'accesso utente "privilegiato", root. Puoi creare uno o più accessi per ogni persona cui vuoi permettere di usare il computer. Nota che ogni acesso utente avrà le sue proprie preferenze (ambiente grafico, settaggio di programmi, etc.) e la sua "directory home", in cui queste preferenze sono archiviate.
Prima di tutto, crea un accesso per te stesso! Anche se sarai l'unico utente della macchina, NON dovresti connetterti come root per uso giornaliero del sistema: è un alto rischio per la sicurezza.

Figura 6-20. Creazione di un utente normale

Prima di tutto, inserite il vostro nome reale. Naturalmente questo non è obbligatorio – potete digitare quello che volete. Fatto questo, *DrakX* prenderà la prima parola che avete inserito nel campo di testo e la copierà alla voce Nome utente. Questo è il nome che userete per accedere al sistema (non temete, se non andasse bene potrete cambiarlo in un secondo momento). Adesso digitate una password per questo utente. La password di un utente non privilegiato dal punto di vista della sicurezza non è cruciale come quella di `root`, ovviamente, ma non c'è motivo di essere frettolosi – dopo tutto, si tratta dei vostri file.

Se cliccate su Accetta utente, potrete aggiungerne un altro, e altri ancora, a vostra discrezione. Aggiungete un utente per ciascuno dei vostri amici, per vostro padre e vostro fratello, ad esempio. Dopo aver aggiunto tutti gli utenti che volete, selezionate Fatto.

> **Suggerimento:** Cliccando sul pulsante Avanzato potrete cambiare la *shell* per quell'utente (è *Bash* come opzione predefinita).

6.13. Configurazione della rete

> **Suggerimento:** Questo passo in genere è ignorato in modalità `Raccomandata`. Se desiderate comunque configurare la rete, cliccate sulla stella verde appropriata sulla sinistra.

Linux-Mandrake vi permette di configurare la vostra connessione a Internet durante il processo di installazione (Figura 6-21). Le connessioni disponibili sono: modem tradizionale, modem ISDN, connessione ADSL, *cable modem*, e infine una semplice connessione a una LAN (*Ethernet*).

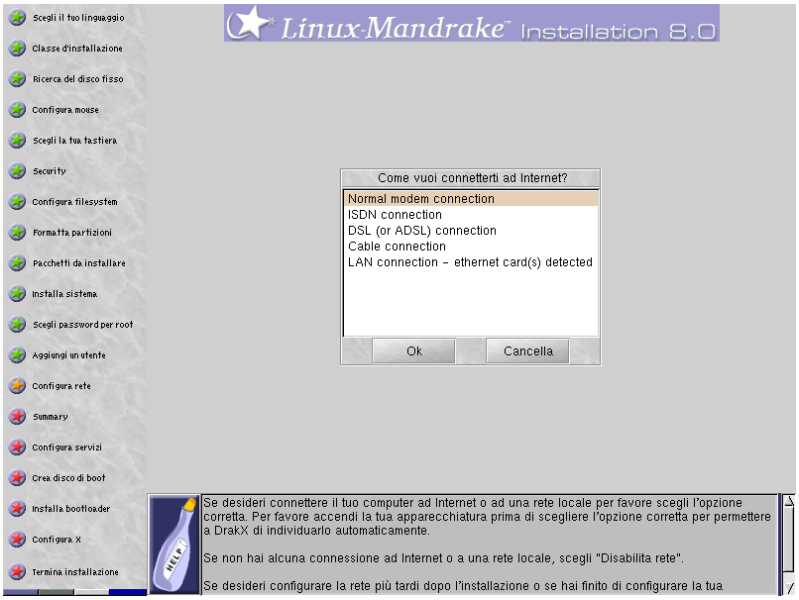

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Come vuoi connetterti ad Internet?
Normal modem connection
ISDN connection
DSL (or ADSL) connection
Cable connection
LAN connection - ethernet card(s) detected
Ok
Cancella
Se desideri connettere il tuo computer ad Internet o ad una rete locale per favore scegli l'opzione corretta. Per favore accendi la tua apparecchiatura prima di scegliere l'opzione corretta per permettere a DrakX di individuarlo automaticamente.
Se non hai alcuna connessione ad Internet o a una rete locale, scegli "Disabilita rete".
Se desideri configurare la rete più tardi dopo l'installazione o se hai finito di configurare la tua

Figura 6-21. Scelta della connessione a Internet

Non possiamo descrivere in dettaglio le caratteristiche di ogni configurazione. In ogni caso, accertatevi di avere a portata di mano tutti i parametri indicati dal vostro Provider di Servizi Internet o dal vostro amministratore di sistema.

Per maggiori dettagli riguardo la configurazione della connessione a Internet potete consultare il capitolo *Configurazione delle connessioni a Internet*, pag. 127, in alternativa potete attendere di aver portato a termine l'installazione e usare poi il programma descritto in tale capitolo per configurare la connessione.

6.14. Controllo di varie opzioni

Figura 6-22. Controllo e modifica di vari parametri

Qui sono riportati vari parametri relativi alla vostra macchina. In base all'hardware installato sulla vostra macchina potrete vedere – o meno – le voci che seguono:

- Mouse: controllate la configurazione attuale del mouse, e cliccate sul pulsante per cambiarla, se necessario;
- Keyboard: controllate l'attuale mappa della tastiera, e cliccate sul pulsante per cambiarla, se necessario;
- Fuso orario: *DrakX*, come opzione predefinita, deduce il vostro fuso orario dalla lingua che avete scelto. Ma anche in questo caso, come per la scelta della tastiera, potreste non trovarvi nella nazione cui corrisponde la lingua che avete scelto, in tal caso sarà necessario cliccare su questo pulsante per poter configurare il fuso orario in base a quello dell'area geografica in cui vivete (Figura 6-23);
- Stampante: cliccando sul pulsante Nessuna stampante si richiamerà l'assistente di configurazione della stampante. Si veda *Configurazione di una nuova stampante*, pag. 149;
- Scheda audio: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda audio, verrà mostrata qui. Al momento dell'installazione non è possibile apportare alcuna modifica;
- Scheda TV: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda TV, verrà mostrata qui. Al momento dell'installazione non è possibile apportare alcuna modifica;
- Scheda ISDN: se sul vostro sistema è stata individuata una scheda ISDN, verrà mostrata qui. Potete cliccare sul pulsante relativo per cambiare i suoi parametri.

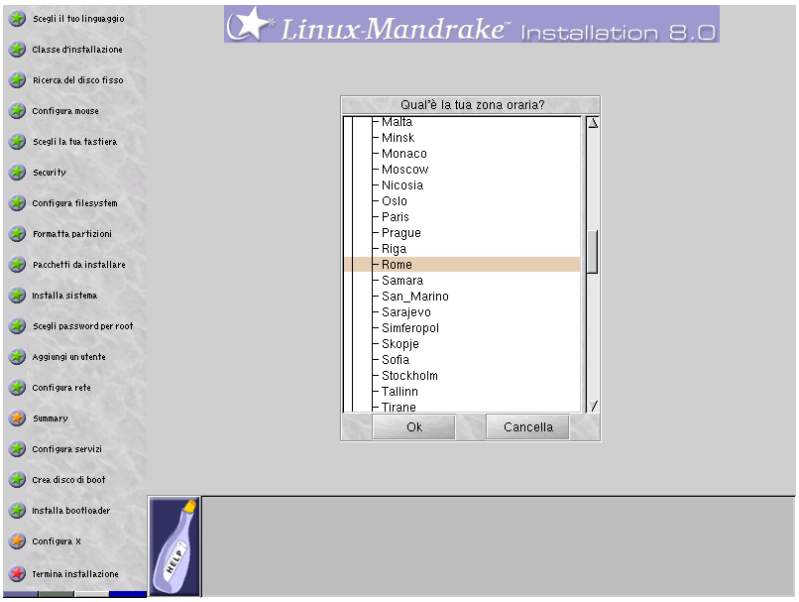


Figura 6-23. Scelta del fuso orario corretto

6.15. Scelta dei servizi disponibili al momento del boot

Nota: Questo passo è ignorato in modalità `Raccomandata`.

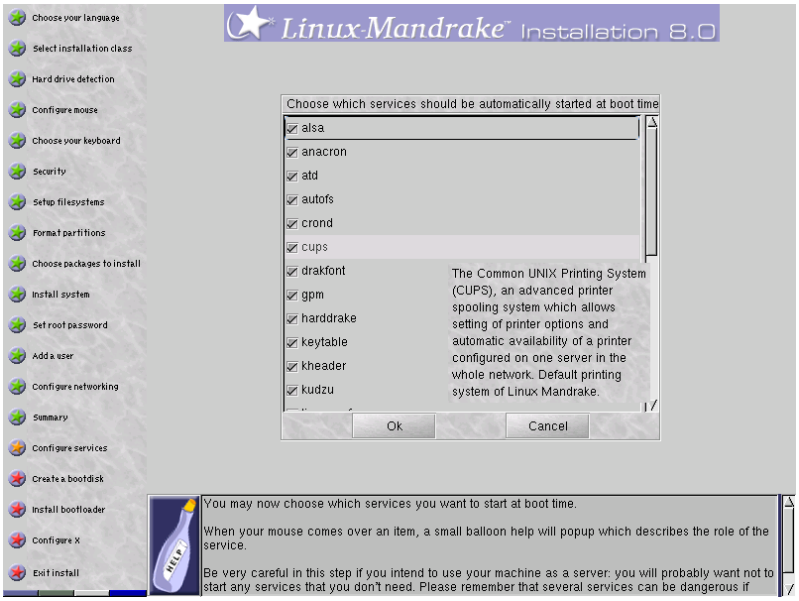

Linux-Mandrake Installation 8.0
Choose your language
Select installation class
Hard drive detection
Configure mouse
Choose your keyboard
Security
Setup filesystems
Format partitions
Choose packages to install
Install system
Set root password
Add a user
Configure networking
Summary
Configure services
Create a bootdisk
Install bootloader
Configure X
Exit install
Choose which services should be automatically started at boot time
alsa
anacron
atd
autofs
crond
cups
drakfont
gpm
harddrake
keytable
kheader
kudzu
The Common UNIX Printing System (CUPS), an advanced printer spooling system which allows setting of printer options and automatic availability of a printer configured on one server in the whole network. Default printing system of Linux Mandrake.
Ok
Cancel
You may now choose which services you want to start at boot time.
When your mouse comes over an item, a small balloon help will popup which describes the role of the service.
Be very careful in this step if you intend to use your machine as a server: you will probably want not to start any services that you don't need. Please remember that several services can be dangerous if

Figura 6-24. Scelta dei servizi attivati al momento del boot

Qui sono elencati tutti i servizi disponibili con l'installazione attuale. Esaminateli attentamente e disabilitate quelli che non sono sempre necessari al momento del boot.

> **Suggerimento:** Spostando il puntatore del mouse sul nome di un servizio comparirà un breve testo che ne spiega le caratteristiche. Se non siete realmente sicuri dell'utilità o meno di un servizio, è più prudente non modificare le impostazioni predefinite.

6.16. Creazione di un disco di boot

> **Nota:** Questo passo è ignorato in modalità `Raccomandata`.

Il CD-ROM di **Linux-Mandrake** ha una modalità "salvataggio" preconfigurata. Potete accedervi effettuando il boot dal CD-ROM, premendo il tasto `F1` al momento del boot e digitando `rescue` dal prompt. Ma se il vostro computer non può effettuare il boot dal CD-ROM, voi **dovreste** effettuare questa operazione (la creazione di un disco di boot) per almeno due ragioni:

- nella sezione *Installazione di un `bootloader`*, pag. 57, *DrakX* riscriverà il settore di boot del vostro disco principale (a meno che voi non usiate un altro gestore del boot), in modo che possiate lanciare *Windows* o *GNU/Linux* (se avete *Windows* sul vostro sistema); se in futuro si renderà necessario re-installare *Windows*, quest'ultimo riscriverà il settore di boot, e di conseguenza non sarete più in grado di lanciare *GNU/Linux*!
- se si verifica un problema per cui non potete più lanciare *GNU/Linux* dal disco rigido, questo disco floppy sarà l'unico mezzo per avviare *GNU/Linux*: contiene un buon numero di programmi di amministrazione del sistema per rimettere in sesto un'installazione che ha subito un crash per un'interruzione di corrente, uno sfortunato errore di battitura o qualsiasi altra ragione.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Un disco di avvio personalizzato provvede un modo di accesso al tuo sistema Linux senza dipendere dal normale bootloader. Ciò è utile se non vuoi installare LILO (o grub) sul tuo sistema, o un altro sistema operativo rimuove LILO o LILO non funziona con la tua configurazione hardware. Un disco di avvio personalizzato può anche essere usato con l'immagine di salvataggio di Mandrake, rendendo molto più facile il ripristino dopo gravi errori del sistema. Vuoi creare un disco di avvio per il tuo sistema?
Sì
No
È fortemente consigliato creare un disco di avvio. Se non puoi avviare il tuo computer, è l'unico modo per recuperarlo senza reinstallare.

Figura 6-25. Creazione di un disco di boot

Quando cliccherete su questo passo, vi verrà chiesto in quale lettore di floppy intendete inserire il disco (Figura 6-25). A meno che non abbiate più di un drive floppy, scegliete il primo, poi inserite il disco. Naturalmente il disco floppy che utilizzerete deve essere vuoto o contenere soltanto dati di cui non avete più bisogno. Non sarà necessario formattarlo: *DrakX* riscriverà l'intero disco.

6.17. Installazione di un `bootloader`

> **Nota:** Questo passo in genere è ignorato in modalità `Raccomandata`.

LILO e *GRUB* sono dei *bootloader* (un programma di avvio di uno o più sistemi operativi) per *GNU/Linux*. Questa fase è, in genere, del tutto automatizzata. *DrakX*, infatti, analizza il settore di boot del disco, e si comporterà in base a quello che vi trova:

- se trova un settore di boot *Windows*, lo rimpiazzerà con un settore di boot *GRUB*, in modo da permettervi di lanciare *GNU/Linux* o *Windows*;
- se trova un settore di boot *GRUB* o *LILO*, lo sostituirà con uno nuovo.

In caso di dubbio, *DrakX* mostrerà una finestra di dialogo con varie opzioni (Figura 6-26):

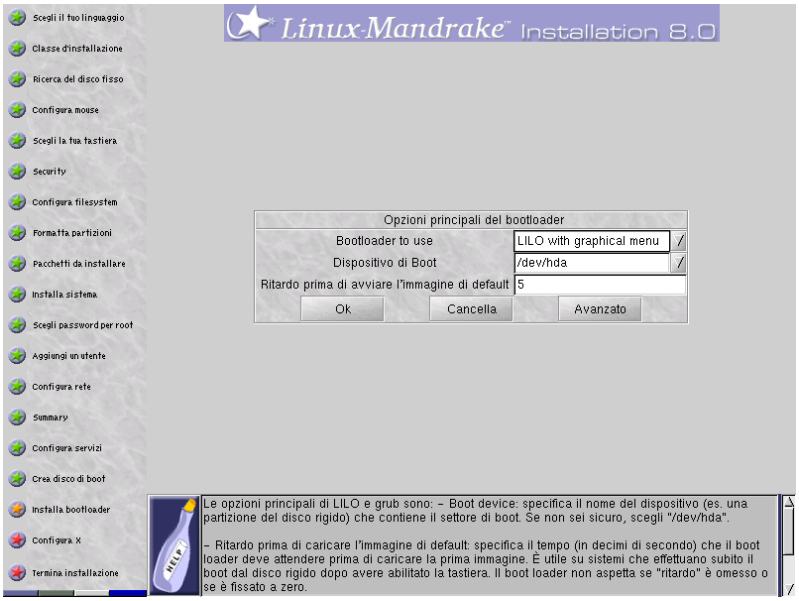

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Opzioni principali del bootloader
Bootloader to use
LILO with graphical menu
Dispositivo di Boot
/dev/hda
Ritardo prima di avviare l'immagine di default
5
Ok
Cancella
Avanzato
Le opzioni principali di LILO e grub sono: – Boot device: specifica il nome del dispositivo (es. una partizione del disco rigido) che contiene il settore di boot. Se non sei sicuro, scegli "/dev/hda".
– Ritardo prima di caricare l'immagine di default: specifica il tempo (in decimi di secondo) che il boot loader deve attendere prima di caricare la prima immagine. È utile su sistemi che effettuano subito il boot dal disco rigido dopo avere abilitato la tastiera. Il boot loader non aspetta se "ritardo" è omesso o se è fissato a zero.

Figura 6-26. Scelta e installazione del bootloader

- Bootloader da usare: avete tre scelte a disposizione:
  1. LILO con menu grafico: se preferite *LILO* con la sua interfaccia grafica;
  2. Grub: se preferite *GRUB* (menu in modo testo);
  3. LILO con menu in modo testo: se preferite *LILO* con la sua interfaccia a caratteri.

- Boot device: nella maggior parte dei casi non sarà necessario cambiare le impostazioni predefinite (/dev/hda), ma, se lo preferite, il bootloader può essere installato sul secondo disco rigido (/dev/hdb), o persino su un floppy (/dev/fd0);
- Ritardo prima di avviare con l'immagine predefinita: il tempo lasciato all'utente per scegliere – nel menu del boot loader – un'immagine diversa da quella predefinita quando il computer viene (ri)avviato.

> **Attenzione**
>
> Prestate particolare attenzione al fatto che se scegliete di non installare un bootloader (scegliendo Annulla nella finestra di cui sopra), dovete essere sicuri di poter effettuare il boot del vostro sistema **Linux-Mandrake**! Accertatevi anche di sapere quello che fate se modificate qualcuna delle opzioni.

Suggerimento: Cliccando sul pulsante Avanzato di questa finestra avrete la possibilità di scegliere tra molte opzioni avanzate, riservate all'utente esperto.

Linux-Mandrake normalmente provvede a installare il proprio bootloader (il programma di avvio di uno o più sistemi operativi), che vi permetterà di effettuare il boot con *GNU/Linux* oppure con qualsiasi altro sistema operativo eventualmente presente sul vostro sistema. L'esempio visibile in Figura 6-27 mostra una finestra di configurazione di *GRUB*.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Queste sono le diverse selezioni.
Puoi aggiungerne altre o cambiare quelle esistenti.
linux (/boot/vmlinuz) *
failsafe (/boot/vmlinuz)
floppy (/dev/fd0)
Aggiungi
Fatto
LILO (il LInux LOader) e Grub sono bootloaders: sono capaci di caricare indifferentemente Linux o altri sistemi operativi presenti sul tuo computer. Normalmente, questi sistemi operativi sono correttamente rilevati e installati. Se non avviene, puoi aggiungere una voce a mano in questo schermo. Stai attento a scegliere i parametri corretti.
Potresti anche non voler dare l'accesso a questi sistemi operativi a chiunque, nel qual caso puoi cancellare la voci corrispondenti. ma in questo caso, avrai bisogno di un boot disk per caricarli!

Figura 6-27. Configurazione del bootloader

Se sulla vostra macchina è installato un altro sistema operativo, quest'ultimo verrà automaticamente aggiunto al menu di boot. Qui potete scegliere di configurare con precisione le opzioni esistenti: con un doppio clic su una delle voci potrete modificare i suoi parametri o rimuoverla; Aggiungi crea una nuova voce, mentre cliccando su Fatto passerete alla fase di installazione successiva.

6.18. Configurazione di X, il server grafico

X (per *X Window System*) è il cuore dell'interfaccia grafica di *GNU/Linux*, sulla quale sono basati tutti gli ambienti grafici che sono inclusi in **Linux-Mandrake** (*KDE*, *GNOME*, *AfterStep*, *WindowMaker*...). In questa sezione, *DrakX* tenterà di configurare *X* automaticamente.

È molto raro che non abbia successo: l'unico motivo per cui ciò potrebbe accadere è che l'hardware in questione è molto vecchio (o molto recente). Se l'operazione riesce, *DrakX* lancerà *X* automaticamente, con la miglior risoluzione possibile, in base alle dimensioni del monitor. A quel punto, comparirà una finestra che vi chiederà se potete vederla (Figura 6-28).

Se state effettuando un'installazione in modo `Esperto`, verrà lanciato l'assistente di configurazione di *X*. Consultate *Configurazione di X - Modo esperto*, pag. 142 per avere più informazioni al riguardo.

Linux-Mandrake Installation 8.0
Scegli il tuo linguaggio
Classe d'installazione
Ricerca del disco fisso
Configura mouse
Scegli la tua tastiera
Security
Configura filesystem
Formatta partizioni
Pacchetti da installare
Installa sistema
Scegli password per root
Aggiungi un utente
Configura rete
Summary
Configura servizi
Crea disco di boot
Installa bootloader
Configura X
Termina installazione
Adesso è ora di configurare l'X Windows System, che è il cuore della GUI di GNU/Linux (Interfaccia Grafica Utente). A questo scopo, devi configurare la tua scheda video e il monitor. La maggior parte di queste fasi è automatizzata, però, perciò il tuo lavoro consisterà solo nel verificare cosa è stato fatto e accettare i settaggi :)
Quando la configurazione è finita, sarà lanciato X (a meno che tu dica a DrakX di non farlo) così che tu possa controllare se il settaggio ti soddisfa. Se non va bene puoi tornare indietro e cambiare tutte le volte che è necessario.

Figura 6-28. Test di configurazione di `X`

Se potete vedere il messaggio e rispondete Sì, allora *`DrakX`* passerà alla fase successiva. Se non potete vedere il messaggio, significa che la configurazione non andava bene, e il test terminerà automaticamente dopo 10 secondi, riportandovi alla schermata precedente.

Può verificarsi il caso che il primo tentativo non sia quello giusto (lo schermo è troppo piccolo, spostato a destra o a sinistra...). Questo è il motivo per cui, anche se *`X`* viene lanciato correttamente, *`DrakX`* vi chiederà subito dopo se la configurazione va bene, e vi proporrà di cambiarla elencando una lista di modi video validi (in base a quello che ha potuto accertare) chiedendovi di sceglierne uno.

Come ultima risorsa, se proprio non riuscite a far funzionare *`X`*, scegliete Cambia scheda grafica, selezionate Unlisted card, e quando vi verrà chiesto quale server desiderate utilizzare, scegliete FBDev: si tratta di un'opzione a prova d'errore, che funziona con qualsiasi scheda grafica moderna. Quindi scegliete Nuovo test per essere sicuri.

Infine *`DrakX`* vi chiederà se desiderate utilizzare l'interfaccia grafica una volta terminato il processo di avvio del sistema (Figura 6-29). Notate che questa domanda verrà fatta anche se avete deciso di non provare la configurazione. La scelta più ovvia è No se la vostra macchina dovrà svolgere il ruolo di server, o se non siete riusciti a ottenere una configurazione corretta.

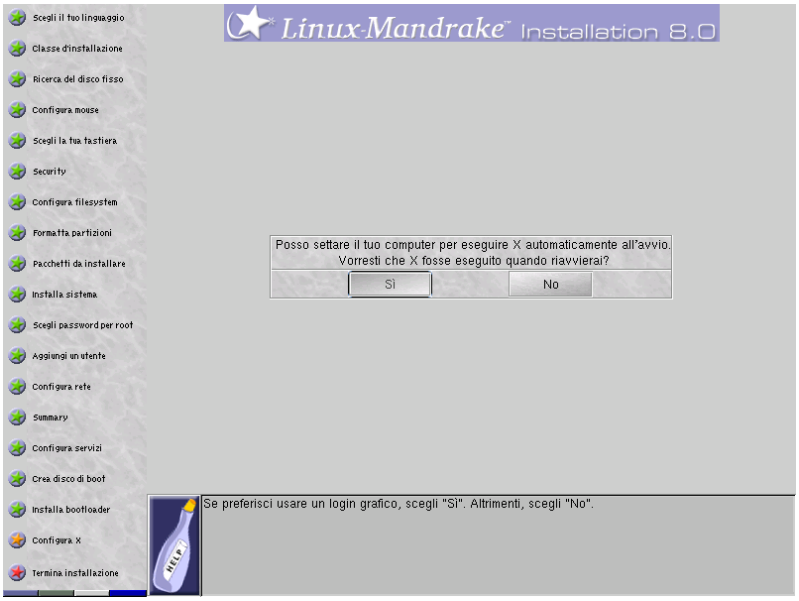


Figura 6-29. Volete l'interfaccia grafica al boot?

6.19. Abbiamo finito!

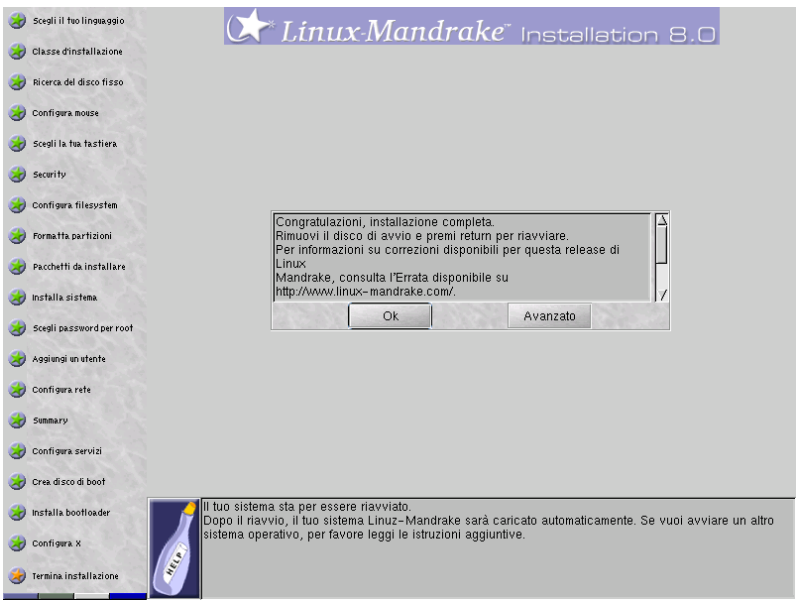


Figura 6-30. L'installazione è terminata

Ecco fatto: l'installazione è terminata, e il vostro sistema *GNU/Linux* è pronto per essere usato. Dovete soltanto cliccare sul pulsante OK per riavviare il sistema. Potete lanciare *GNU/Linux* o *Windows*, qualunque preferiate dei due, non appena il computer avrà terminato di effettuare il boot.

Suggerimento: Cliccando sul pulsante Avanzato avrete altri due pulsanti a vostra disposizione:

1. Crea il floppy di auto installazione: per creare un floppy di installazione che permette di eseguire automaticamente un' installazione completa, del tutto simile a quella che avete appena finito di configurare, senza che sia necessario l'intervento di un operatore.

   Notate che, dopo aver cliccato sul pulsante, saranno disponibili due opzioni diverse:

- Ripeti: questa è un'installazione automatizzata solo in parte, in quanto la fase di partizionamento del disco (e solo quella) resta interattiva;
- Automatizzata: l'installazione è completamente automatizzata: **il disco rigido viene riscritto per intero, tutti i dati andranno persi**.

Questa caratteristica è molto utile quando si deve installare il sistema su un gran numero di macchine dalle caratteristiche simili. Si veda la sezione Installazione automatica (http://www.linux-mandrake.com/drakx/auto_ sul nostro sito web;

2. Salva scelta pacchetti[2]: salva la selezione dei pacchetti effettuata nella fase *Scelta dei pacchetti da installare*, pag. 48. Al momento di effettuare un'altra installazione, potrete inserire il dischetto nel lettore e installare il sistema richiamando lo schermo di aiuto (premendo **F1**) e digitando `linux defcfg="floppy"`.

6.20. Come disinstallare GNU/Linux

Noi ve lo sconsigliamo, visto che potreste rimpiangerlo ben presto, ma è pur sempre un vostro diritto **:-)**

Questa operazione si effettua con due semplici passi:

1. Cancellate tutte le partizioni *GNU/Linux* che si trovano sul vostro disco rigido, e rimpiazzatele con una o più partizioni FAT come spiegato in *Gestione delle partizioni*, pag. 166;
2. Disinstallate il *Master Boot Record* (MBR): per fare questo, effettuate il boot sotto *DOS* (anche con un dischetto) e digitate `fdisk /mbr`.

   Se sul vostro disco è presente un altro OS, consultate la documentazione relativa per eseguire la stessa operazione.

A questo punto vi salutiamo; grazie per aver scelto **Linux-Mandrake**, speriamo di rivedervi presto **:-)**

2. Sarà necessario un dischetto formattato con il filesystem FAT; per formattarne uno da *GNU/Linux* digitate `mformat a:`

Capitolo 7. Introduzione al Manuale dell'utente

Benvenuti, e grazie per aver scelto **Linux-Mandrake**! Questo **Manuale utente** vi aiuterà nell'uso quotidiano del vostro sistema **Linux-Mandrake**. Ecco una sintesi del contenuto di ciascun capitolo del **Manuale utente**:

Il primo capitolo, *Linux per principianti*, pag. 67, è rivolto a quelli fra voi che hanno poca o nessuna esperienza di *GNU/Linux*. Si tratta di informazioni a livello elementare: se avete già usato un sistema *GNU/Linux* dotato di interfaccia grafica potete tranquillamente ignorare questo capitolo.

Segue un nuovo capitolo che descrive le più importanti applicazioni di uso comune, come *StarOffice* e *GIMP*.

Il capitolo successivo è dedicato all'uso di *KDE*, l'ambiente grafico predefinito di **Linux-Mandrake**. Potrete constatare che si tratta di un ambiente di lavoro potente, molto intuitivo e ampiamente configurabile. Resterete probabilmente stupiti da quello che può fare.

Incontrerete quindi un capitolo su *GNOME*, un altro ambiente grafico molto apprezzato; vi guiderà tra le sue molte caratteristiche, la sua configurazione e altro ancora.

Continuando a leggere, troverete alcuni capitoli dedicati a programmi di configurazione del sistema progettati specificamente per **Linux-Mandrake**. Questi strumenti vengono descritti in quattro capitoli: il primo spiega la configurazione di una connessione a Internet; il secondo si occupa della suite *Bastille* per la protezione del sistema; nel terzo vengono descritti molti piccoli strumenti grafici accessibili tramite il *Control Center* della **MandrakeSoft**; il quarto, infine, spiega come gestire i pacchetti software.

Il capitolo successivo riguarda la documentazione. Oltre a presentarvi la documentazione disponibile nel vostro sistema *GNU/Linux*, vi forniremo gli indirizzi di alcuni utili siti Internet.

Infine, come appendici, troverete i testi delle licenze ***GPL*** e ***GFDL*** che sono, rispettivamente, la licenza relativa alla maggior parte del software *GNU/Linux* e quella relativa a questo manuale. Per ultimo troverete un glossario molto completo.

II. Un nuovo mondo

Capitolo 8. Linux per principianti

8.1. Introduzione

Questo capitolo è rivolto ai principianti: se sapete come creare un'icona sul desktop, potete tranquillamente ignorarlo. Se, viceversa, non avete idea di come fare, allora continuate a leggere **:-)**

Probabilmente sarebbe stato più facile concepire questo capitolo dando per scontato che tutti gli utenti abbiano una conoscenza di base di *Windows*. Invece abbiamo scelto di cominciare dalle nozioni di base, in maniera tale da permettere a ogni utente, esperto o no (che sappia a malapena come muovere il puntatore del mouse sullo schermo, ad esempio), di lanciare programmi, chiuderli nel modo appropriato e uscire dal sistema prima di spegnere il computer. Dopo aver letto questo capitolo, tutti gli altri dovrebbero risultare molto più comprensibili.

Supporremo inoltre che in questo momento voi siate seduti (o in piedi, la scelta è vostra!) davanti a una macchina sulla quale è in esecuzione **Linux-Mandrake**, e che quest'ultima, una volta terminata la fase di avvio del sistema, mostri automaticamente lo schermo di accesso al sistema basato su interfaccia grafica: la piccola finestra al centro dello schermo con due campi testuali, rispettivamente etichettati come Nome utente e Password. Questa è la situazione di partenza dopo aver seguito la procedura descritta nella *Guida all'installazione*.

Dato il gran numero di interfacce grafiche disponibili sotto *GNU/Linux*, è impossibile spiegare le caratteristiche di ciascuna di esse. Abbiamo dunque deciso di descrivere soltanto i due ambienti desktop più conosciuti: *KDE* e *GNOME*.

8.2. Come iniziare una sessione, e come chiuderla

Per prima cosa, è importante capire il significato dei termini "connessione" e "disconnessione" poiché molto probabilmente non li troverete nel vostro dizionario preferito; tuttavia è possibile che siano presenti in un dizionario consultabile sul web. L'azione di connettersi (ingl. *login*) consiste nel rendere nota la propria identità al sistema che si intende usare; una volta compiuto questo passo, il sistema provvederà a compiere tutte le azioni necessarie per permettervi l'uso delle risorse cui siete autorizzati ad accedere. Una volta connessi comincia quella che viene chiamata "sessione".

La disconnessione (ingl. *logout*), invece, consiste nel comunicare al sistema che non avete più bisogno di esso. Le risorse che stavate usando, pertanto, verranno messe a disposizione di qualche altro utente.

> **Nota:** Per quanto queste definizioni siano valide per i fini di questo capitolo, sono molto semplificate e tecnicamente non corrette. Man mano che procederete nella lettura dei capitoli seguenti arriverete a capire meglio questi concetti.

8.2.1. Identificazione

A questo punto dovete assimilare a fondo il significato di due termini, vale a dire "nome utente" (o "login") e "password". Il primo vi identifica (si tratta in genere del vostro nome, o di un soprannome), mentre il secondo è una parola "segreta" che conferma la vostra identità al sistema, in maniera tale che nessuno possa accedere al vostro computer e ingannarlo. Se la procedura d'installazione è stata seguita con cura, dovreste essere già in possesso di queste due parole. Se le cose non stanno così, chiedete urgentemente assistenza alle persone che hanno installato il sistema sulla vostra macchina.

E adesso basta chiacchiere, vediamo di passare all'azione! Al momento vi trovate di fronte lo schermo che segue (Figura 8-1). Ovviamente sarà leggermente diverso, dato che i nomi degli utenti (sotto le ***icone*** a forma di pinguino) saranno diversi.

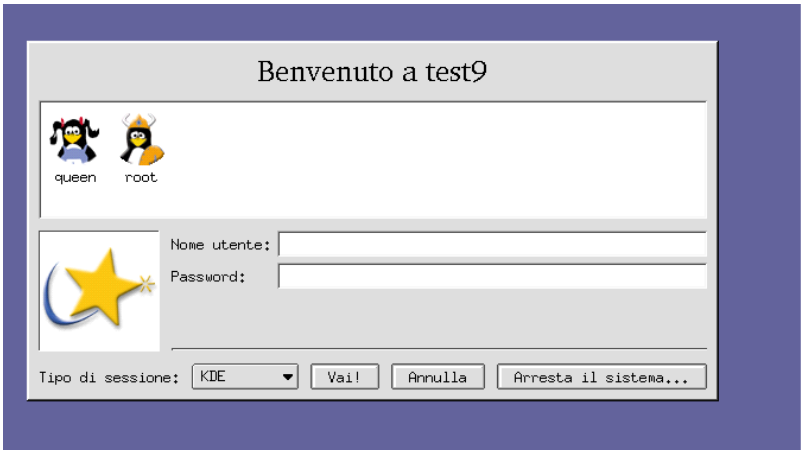


Figura 8-1. La finestra di login

La procedura di login si svolge in quattro semplici passi:

1. Spostate il puntatore del mouse sull'icona che corrisponde al vostro nome utente, e premete il pulsante sinistro del mouse[1].
2. Accertatevi che il vostro nome utente compaia correttamente nel campo di login (proprio sotto il riquadro contenente le icone), poi digitate la vostra password segreta.

> **Attenzione**
>
> Come potrete notare, le lettere che compongono la vostra password non compaiono mentre la digitate nel campo di testo, ma vengono sostituite da piccoli asterischi (∗), in maniera tale che nessuno alle vostre spalle possa sbirciare la vostra password segreta. Questo è il metodo normale di inserimento di una password, per cui accertatevi di premere sui tasti giusti, dato che non potete controllare a vista. Un'altra cosa importante che dovete sapere è che viene effettuata una distinzione fra lettere maiuscole e minuscole: questo significa che se la vostra password è `Molto_Segreta` e voi digitate `Molto_segreta`, vi verrà negato l'accesso al sistema!

3. Questo passo è facoltativo, e vi permette di scegliere uno specifico ambiente grafico. Un ambiente grafico, in sostanza, determina l'aspetto del vostro schermo e il modo in cui potete interagire con il sistema. Vi suggeriamo di sperimentare le varie possibilità per scegliere quello che più incontra il vostro gradimento.

   L'ambiente grafico predefinito è *KDE*, come potete vedere nel campo Tipo di sessione. Potete cambiarlo semplicemente scegliendone un altro dal ***menu a discesa***. Vi consigliamo di cominciare a esplorare il vostro sistema *GNU/Linux* con *KDE* o con *GNOME*.

1. Questa azione (premere il pulsante sinistro del mouse) d'ora in poi verrà abbreviata in "cliccare". Se sarà necessario cliccare usando un altro pulsante del mouse, lo diremo esplicitamente.

Figura 8-2. La lista dei tipi di sessione

4. Come ultimo passo, non dovete far altro che cliccare sul pulsante Vai! per cominciare la vostra sessione. Sappiate che potreste dover attendere alcuni istanti prima che il vostro desktop sia pronto all'uso.

8.2.2. Chiusura della sessione

Se tutto è andato bene, adesso vi trovate di fronte al vostro vero ambiente di lavoro. In questa sezione non ci attarderemo oltre nella descrizione dei vari componenti, questo verrà fatto in seguito. A seconda del tipo di ambiente da voi scelto in precedenza, vedrete uno degli schermi che seguono:

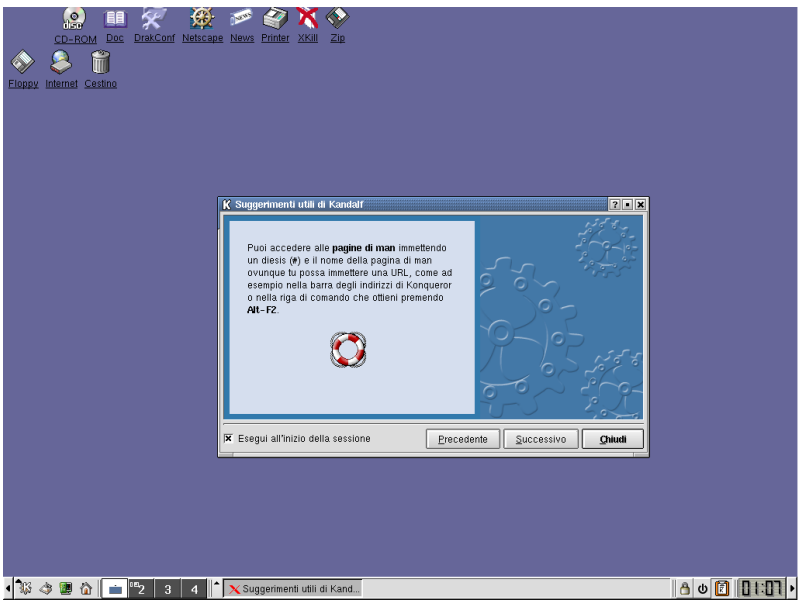


Figura 8-3. Il desktop `KDE`

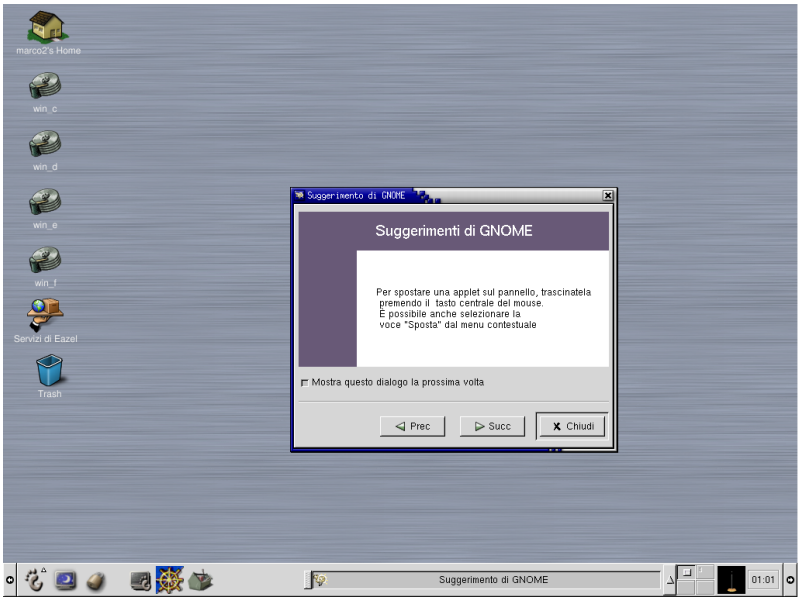


Figura 8-4. Il desktop `GNOME`

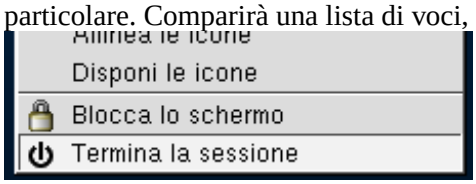
Adesso potete fare un po' di pratica, e scoprire le caratteristiche del vostro nuovo giocattolo: buon divertimento! **:-)**

Quando vi sarete stancati di questa prima esplorazione, non dimenticatevi di comunicare al sistema che state per chiudere la sessione: in altre parole dovete disconnettervi. In generale, è sempre una buona idea disconnettersi dalla propria macchina quando la si lascia incustodita per un lungo periodo di tempo.

A seconda dell'ambiente che state utilizzando, *`KDE`* o *`GNOME`*, questa operazione viene compiuta in due modi diversi:

`KDE`

Cliccate con il pulsante destro del mouse sullo schermo, senza che il puntatore si trovi su niente di particolare. Comparirà una lista di voci, scegliete l'ultima, come mostrato qui sotto:



`GNOME`

Non dovete far altro che cliccare sul piccolo computer che dorme in fondo allo schermo:

Dopo aver cliccato sull'icona, lo schermo viene sfumato e compare una piccola finestra con delle opzioni, è sufficiente cliccare sul pulsante Sì, ignorando i messaggi e le opzioni presenti nella finestra.

Adesso siete tornati allo schermo di accesso al sistema (Figura 8-1).

8.3. Uso del vostro ambiente grafico

Questo capitolo introdurrà alcuni concetti e operazioni di base riguardo l'uso del computer, indispensabili sia nel caso che decidiate di usare *`KDE`*, sia che preferiate lanciare *`GNOME`* al momento del processo di login descritto in precedenza.

8.3.1. Elementi mostrati

Davanti a voi sono visibili molte cose, che adesso procederemo a descrivere.

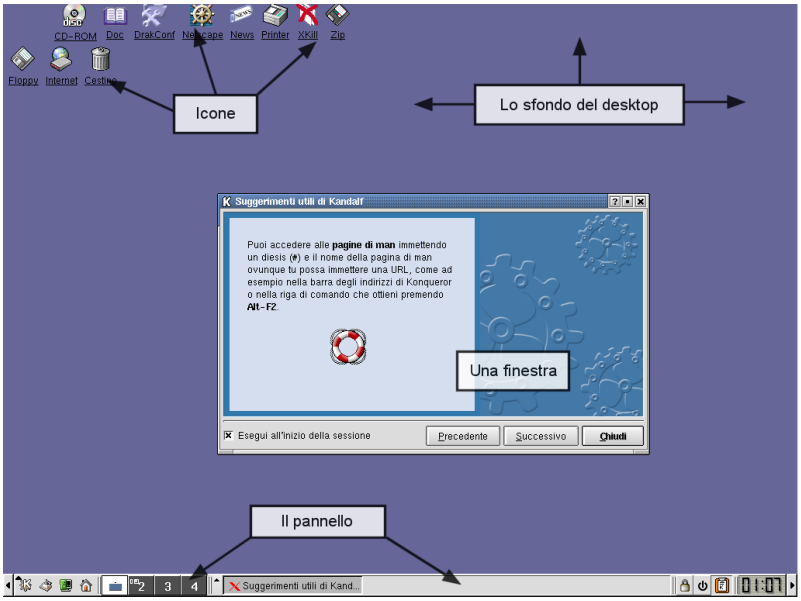


Figura 8-5. Il desktop KDE

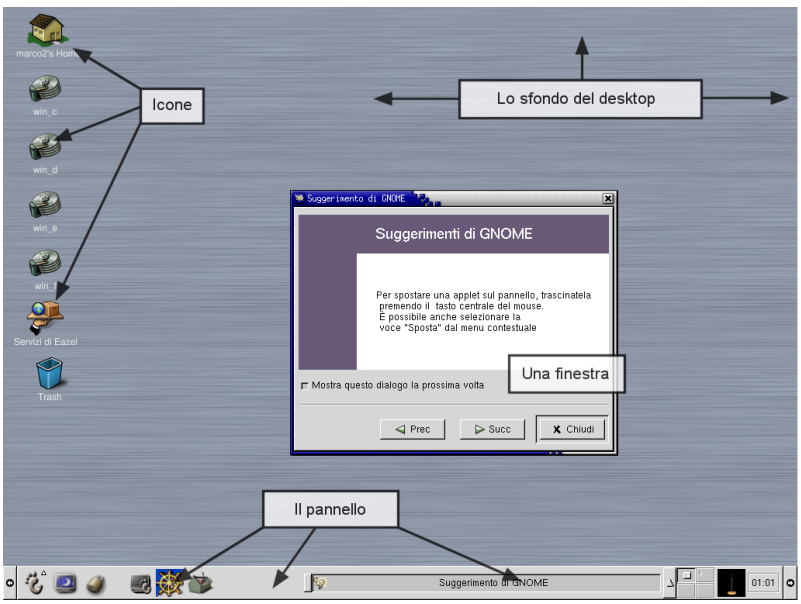


Figura 8-6. Il desktop GNOME

1. Sulla parte sinistra dello schermo si trovano le cosiddette “icone”: dei piccoli disegni che in genere presentano una breve scritta nella parte inferiore, il titolo o nome dell’icona. Ciascuna icona vi permette di aprire una finestra all’interno della quale viene eseguito un programma, ad esempio un gioco o una finestra che mostra dei dati. L’icona mostrata qui sopra, ad esempio, vi permette di accedere a uno strumento di configurazione creato dai programmatori della **MandrakeSoft**.

Figura 8-7. Accesso a `Control Center`

2. Nella parte inferiore dello schermo si trova il “pannello strumenti”. Come suggerito dal nome, si tratta di una raccolta di scorciatoie per accedere rapidamente ad alcuni programmi installati con la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**. Ciascuna delle icone che vedete rappresenta un programma, sia esso uno strumento di configurazione o un’applicazione più complessa. Spostate il cursore del mouse su una di esse, e lasciatecelo sopra: dopo pochi secondi comparirà un fumetto contenente un breve testo di aiuto, che descrive la funzione dell’icona. Il pannello può essere arrotolato: cliccate sui punti indicati dalle frecce...

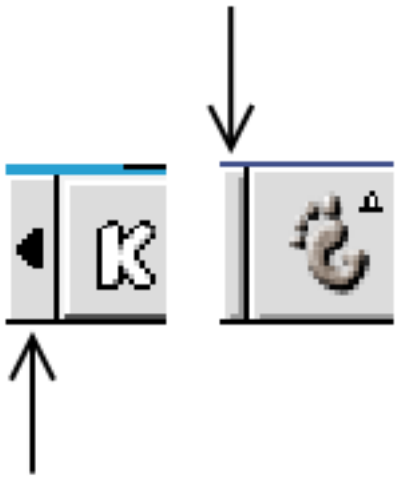


Figura 8-8. Il pannello arrotolabile di `KDE` e `GNOME`

...e vedrete che il pannello si chiude su se stesso: in questo modo potete guadagnare spazio sullo schermo. Cliccate di nuovo sullo stesso pulsante per riaverlo indietro.

3. Le icone e il pannello strumenti non sono liberi di fluttuare sullo schermo: sono “incollati” a qualcosa, il “***desktop***”, chiamato anche “sfondo” o “finestra di sfondo” (ingl. *`root window`*, letteralmente “finestra radice”). In un certo senso, il desktop è il posto in cui si trova qualsiasi cosa voi vediate (ad esempio un’icona) o usiate (il puntatore del mouse, una finestra, etc.). Spostate il puntatore del mouse su un’area libera (cioè su “niente”, un punto dello schermo che non contenga icone o finestre), e cliccate con il pulsante del mouse: vedrete comparire un menu che vi offre l’accesso a diverse funzioni.

Adesso possiamo cominciare a sperimentare con tutte queste cose.

8.3.2. Uso di finestre e desktop

Cliccate sull’icona

che si trova nella parte sinistra dello schermo. Sentirete il vostro disco rigido lavorare un po', poi comparirà una finestra simile a una di quelle visibili qui sotto:

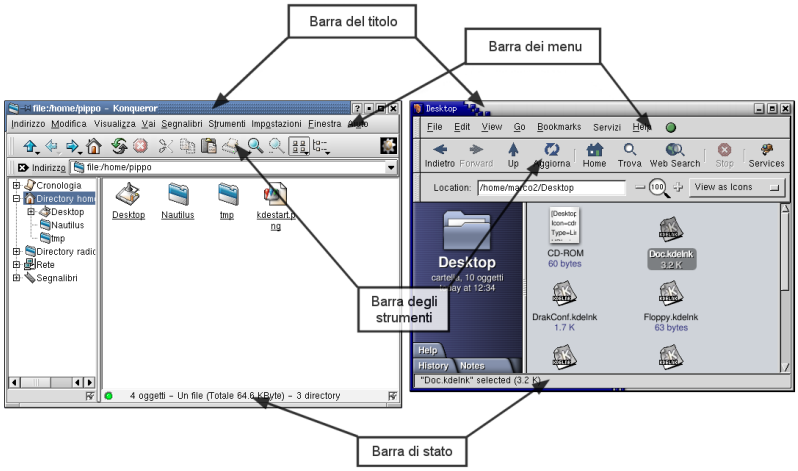


Figura 8-9. I file manager di `KDE` e `GNOME`

Avete lanciato un programma (in questo caso, un file manager) che viene eseguito all'interno di una finestra.

La finestra è composta da un certo numero di elementi. In alto potete vedere la "barra del titolo": come suggerito dal nome, questo componente mostra il nome del programma che avete lanciato, e a volte anche il nome del documento sul quale state lavorando.

Una finestra può trovarsi in uno di due stati diversi:

attiva, che significa che si tratta della finestra correntemente in uso, oppure **inattiva**, se il programma è ancora in esecuzione, ma voi non state interagendo con esso. In genere la barra del titolo attiva è colorata, mentre quella inattiva è oscurata o grigia.

Subito sotto la barra del titolo troverete la "barra dei menu". Nel nostro esempio sono presenti le voci (da sinistra a destra) File, Edit, e così via. Cliccate su File: comparirà una lista di voci, ciascuna delle quali vi permette di accedere a una funzionalità del programma. Questa lista di comandi è chiamata "menu a discesa".

Al di sotto della barra dei menu troverete "la barra delle icone", chiamata anche "barra degli strumenti" dell'applicazione. Si tratta di una o più file di icone, ciascuna delle quali corrisponde a un comando presente in un menu a discesa: potete considerarle come delle scorciatoie per funzionalità del programma comunque presenti, ma meno comode da raggiungere, nella barra dei menu.

Nella parte inferiore della finestra molto spesso è presente una "barra di stato" (ingl. *`status bar`*). Si tratta di uno spazio in cui il programma offre una serie di informazioni riguardo il suo stato corrente, o le operazioni che sta eseguendo. Non tutti i programmi offrono questa caratteristica, ma se quello che state utilizzando è uno di questi non dimenticatevi di controllare la barra di stato in caso di problemi **:-)**

Vi abbiamo già illustrato il concetto di ***desktop***. Adesso guardate il pannello degli strumenti in fondo allo schermo: vedrete un gruppo di quattro "pulsanti":

Figura 8-10. Pulsanti dei desktop virtuali

Cliccate su quello etichettato come 2: come potete vedere, la finestra che avete aperto poco fa scompare, e il colore di sfondo cambia. In realtà non avete chiuso la finestra, quello che avete fatto è stato spostarvi in un altro desktop, come se aveste cambiato scrivania.

Cliccate sul pulsante etichettato con 1, e la finestra aperta prima torna a farsi vedere: siete tornati al vostro primo desktop.

Questa caratteristica, chiamata "***desktop virtuali***" è molto comoda: vi permette di aprire un gran numero di finestre, e di organizzarle come meglio credete.

Qualche volta potrebbe capitarvi di aprire una finestra in un punto indesiderato dello schermo: per vedere un'altra finestra sottostante, o più semplicemente per vostra comodità, è necessario spostarla.

Questa operazione può essere effettuata con grande facilità usando il mouse: spostate il cursore del mouse sulla barra del titolo della finestra e premete il pulsante sinistro, poi muovete il mouse continuando a tener premuto il pulsante, e la finestra seguirà i movimenti del mouse; in termini tecnici, questo viene detto "trascinare" una finestra. Quando avrete raggiunto una posizione che vi soddisfa, non dovrete far altro che rilasciare il pulsante del mouse: la finestra ora si trova in una nuova posizione.

Potete anche cambiare il desktop virtuale in cui si trova la finestra, spostandola in un desktop diverso da quello corrente: questo può tornare molto utile per organizzare logicamente il vostro lavoro.

Per far questo dovete usare di nuovo il mouse. Cliccate sulla barra del titolo con il pulsante destro del mouse: comparirà un menu a discesa che contiene una voce chiamata Sposta a. Selezionate questa voce e vedrete comparire una lista dei vostri desktop virtuali. Non dovete far altro che scegliere da questa lista il desktop in cui volete spostare la finestra. Facile, vero?

Molto spesso, probabilmente, scoprirete che la vostra finestra si trova nel posto giusto, ma è troppo piccola o troppo grande.

Cliccate su questo pulsante della barra del titolo:

Figura 8-11. Ingrandire la finestra in KDE e GNOME

Adesso la vostra finestra è grande quanto l'intero schermo! Questa operazione viene detta "ingrandimento al massimo" di una finestra (ingl. *maximize*). Cliccate di nuovo sul medesimo pulsante per riportarla alle dimensioni originali.

Se, al contrario, desiderate nascondere la finestra (ma senza uscire dal programma), cliccate su questo pulsante:

Figura 8-12. Iconificare una finestra in KDE e GNOME

La finestra sembra scomparire. In realtà, l'avete ridotta alle dimensioni più piccole possibili: quelle di un'icona. Questa operazione è nota come "iconificazione" di una finestra: viene liberato lo spazio sullo schermo che stava occupando, ma il programma è ancora in esecuzione, e potete vedere la finestra ridotta a icona sulla "barra dei programmi":

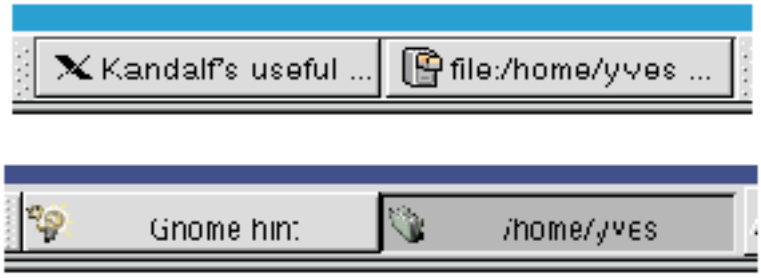


Figura 8-13. La barra dei programmi in `KDE` e `GNOME`

Per riaprire la finestra sul desktop, cliccate sull'icona a essa associata.

Ma nella maggior parte dei casi non vorrete ingrandire al massimo la finestra, né ridurla a icona: avrete bisogno di una via di mezzo, modificando le dimensioni della finestra a seconda delle necessità.

Potete far questo usando il mouse e i bordi della finestra stessa.

Portate il cursore del mouse sul bordo destro della finestra in questione: lo vedrete cambiare e trasformarsi in una doppia freccia (oppure una freccia che punta su un segmento verticale).

Adesso ripetete quello che avete fatto quando avete spostato la finestra: premete il pulsante sinistro del mouse, e tenetelo premuto mentre spostate il cursore. Noterete che le dimensioni della finestra vengono alterate, e i suoi contenuti ridisposti di conseguenza. Quando siete soddisfatti delle nuove dimensioni non dovete far altro che rilasciare il pulsante del mouse.

Abbiamo compiuto questa operazione usando il bordo di destra della finestra, ma potete fare la stessa cosa con i bordi di sinistra, superiore e inferiore. Potete persino farlo usando gli angoli della finestra, nel qual caso sarete in grado di modificare le dimensioni della finestra in due direzioni allo stesso tempo.

Notate che non tutte le finestre possono venir modificate nelle dimensioni in questo modo, inoltre molto spesso esiste una dimensione minima predefinita, e a volte anche una dimensione massima (per quanto quest'ultimo caso sia più raro).

Come nota conclusiva in merito ai pulsanti presenti sulla barra del titolo di una finestra, date uno sguardo a questo:

Figura 8-14. La chiusura di una finestra in `KDE` e `GNOME`

Se cliccate su questo pulsante, l'effetto sarà di interrompere l'esecuzione del programma in questione: lo fermate e chiudete la finestra corrispondente. Questo pulsante si chiama "pulsante di chiusura".

8.3.3. Accesso al software installato

Poreste esservi chiesti come fare per accedere a tutto il software installato durante il processo di installazione. È davvero molto semplice: sulla sinistra del pannello strumenti potete vedere un'icona come questa:

Figura 8-15. Menu dei programmi in `KDE` e `GNOME`

Non dovete far altro che cliccare su questa icona, leggermente diversa a seconda che siate in *`KDE`* o *`GNOME`*. Comparirà un menu contenente i programmi che potete eseguire, organizzati per categorie.

Nel prossimo capitolo continueremo con le nostre esplorazioni...

Capitolo 9. Uso di KDE 2

In questo capitolo vi spiegheremo, questa volta in modo più esauriente, le caratteristiche di uno dei migliori ambienti grafici che esistano: *KDE* (K Desktop Environment), giunto ormai alla versione 2.

9.1. Alla scoperta del vostro universo

9.1.1. Ho bisogno di aiuto!

Sapere tutto a proposito del vostro sistema *GNU/Linux* significherebbe imparare a memoria un'intera enciclopedia: questo è chiaramente impossibile, come pure l'avere sempre a portata di mano una valigia piena di libri sull'argomento. Per cui, quando vi serve un'informazione, potete ricorrere a un sistema di aiuto in linea molto completo. Potete accedervi cliccando sull'icona

che si trova nella barra degli strumenti, oppure scegliendo dal menu K Documentazione→Help, vedrete comparire la seguente finestra:

Figura 9-1. L'aiuto in linea di KDE

Come potete vedere, la finestra è divisa in due parti: quella a sinistra contiene un'elenco degli argomenti trattati, mentre il testo d'aiuto richiesto compare nel riquadro a destra. Dovete semplicemente cliccare su un argomento per veder visualizzato l'aiuto relativo a quest'ultimo.

Introduzione

Questa sezione contiene un'introduzione al progetto *KDE*, descrive il progetto da un punto di vista generale, il processo di sviluppo, come supportare gli sviluppatori e anche, in un breve capitolo, il sistema di aiuto in linea che state utilizzando in questo momento.

Introduzione a KDE

Qui troverete una serie di trucchi e suggerimenti su come usare *KDE* nel lavoro di tutti i giorni. Vi abbiamo già mostrato alcune caratteristiche, qui vengono nuovamente spiegate insieme ad alcune altre.

Manuale utente di KDE

Come il nome stesso suggerisce, questa sezione è una guida generale all'uso di *KDE*, al modo in cui configurarlo e una rapida introduzione alle varie applicazioni disponibili per questo ambiente.

Manuali delle applicazioni

Questa sezione contiene i manuali delle applicazioni specifiche di *KDE*. Di nuovo, all'interno di questo libro troverete una descrizione di alcune di queste applicazioni, ma se vi servono informazioni più precise o complete, le troverete in questa sezione.

Pagine di manuale Unix

Ricordate sempre che Linux è un ***sistema operativo*** basato su Unix: questo tipo di sistema è sempre corredato da un set di manuali piuttosto completo, che coprono i comandi di sistema, la programmazione, e così via. Ogni distribuzione Linux comprende questo tipo di documentazione, cui potete accedere attraverso questa sezione.

Sfoglia le pagine info

Le Pagine Info di GNU sono molto simili alle pagine di manuale cui abbiamo accennato poco sopra, ma sono un po' più sofisticate. In esse troverete informazioni che non sono presenti nelle pagine di manuale; quest'ultime ormai sono considerate un sistema di documentazione piuttosto datato.

La FAQ di KDE

Nel caso non lo sappiate, FAQ sta per "Frequently Asked Questions". Questa sezione contiene esattamente questo tipo di documentazione: molte risposte a molte domande poste frequentemente...

KDE sul Web

Questa pagina contiene soltanto un certo numero di collegamenti a vari siti web dedicati a *KDE*. Interessante se avete bisogno di ulteriore documentazione e, soprattutto, di informazioni recenti e sempre aggiornate.

Contatti

Questa pagina, ispirata alla precedente, vi sarà utile nel caso vogliate contattare qualcuno che fa parte del progetto *KDE*, oppure se desiderate iscrivervi a qualche mailing list dedicata a *KDE*.

Aiutare KDE

Questa pagina, infine, è rivolta a coloro tra voi che desiderano contribuire in qualsiasi modo al progetto *KDE*.

9.1.2. File e directory : il File Manager

Quando state lavorando al computer, normalmente archiviate il frutto delle vostre fatiche in file, che vengono organizzati in una particolare struttura delle directory. Quello che in effetti ci serve è uno strumento per gestire le migliaia di file che potreste creare...

Questo strumento è il "file manager", quello presente in *KDE* si chiama *Konqueror*. Potete lanciarlo semplicemente cliccando sull'icona Home, che si trova nella parte sinistra dello schermo (e anche nella barra degli strumenti):

Figura 9-2. La vostra directory Home sotto KDE

Dopo pochi secondi, comparirà una nuova finestra: è il file manager che mostra i contenuti della vostra directory Home (l'unica directory all'interno della quale dovreste salvare i vostri file):

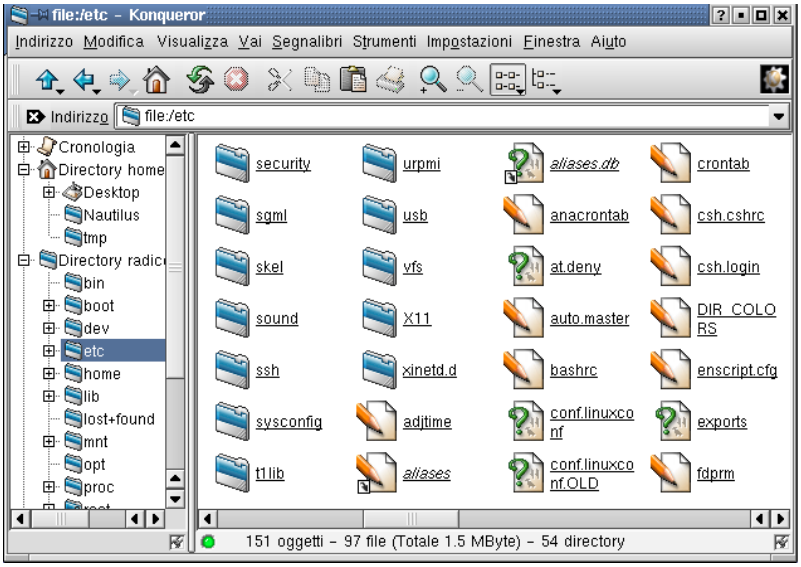


Figura 9-3. Il file manager di KDE, Konqueror;

Come potete vedere, la finestra è divisa in due parti: in quella a sinistra è visibile la struttura delle directory del vostro sistema *GNU/Linux*, grazie alla quale potete osservare (sempre che abbiate i permessi necessari) l'organizzazione gerarchica del sistema. Se cliccate sul piccolo segno [+] immediatamente a sinistra del nome di una directory, vedrete comparire la lista delle directory contenute all'interno della prima. Cliccate sul [+] accanto a Directory radice: comparirà un sotto-albero che contiene directory come bin, usr, etc. Se cliccate ancora sul segno [+], stavolta su quello a sinistra della directory usr, allora vi inoltrerete ancora più in profondità nell'albero delle directory, e così via.

Notate che in questa struttura si trovano due directory speciali: una etichettata come Directory home, l'altra si chiama Rete. La prima è un scorciatoia per accedere rapidamente ai vostri dati personali: non dovreste archiviare i vostri in nessun'altra directory all'infuori di questa! Ovviamente vi è permesso creare quante sotto-directory volete all'interno di questa. La seconda è una lista delle directory cui è possibile accedere tramite una rete: poiché questo capitolo non riguarda i collegamenti di rete, non ci soffermeremo oltre in questa sede.

Il riquadro destro di *Konqueror* è quello in cui viene visualizzato il contenuto di una directory, compresi i file e le sotto-directory. Potremmo dire che in questo modo viene mostrato il vero contenuto del vostro sistema *GNU/Linux*: se cliccate su di un file il contenuto viene aperto con il programma appropriato, se conosciuto; in caso contrario, vi verrà chiesto di selezionarne uno adatto a mostrare o modificare il file. Se invece cliccate su una directory, allora vi verrà mostrato il suo contenuto.

9.1.2.1. Gestione di file e directory

Potete usare *Konqueror* limitandovi a manipolare file e directory per mezzo dei due riquadri che vi abbiamo descritto poco fa. Ma potreste trovare molto utili anche alcune delle icone presenti nella barra degli strumenti.

Questa icona vi porta nella directory che contiene quella attualmente visibile nel riquadro di destra. È una scorciatoia molto comoda quando, da una certa posizione nell'albero delle directory, volete spostarvi rapidamente verso l'alto.

Da usarsi quando vi smarrite nei meandri del sistema: questa icona vi riporta alla vostra directory home, la cartella che contiene i vostri dati personali.

Se cliccate su questa icona, obbligate *Konqueror* ad aggiornare il contenuto della directory attuale. Questa caratteristica può risultare molto utile se vi trovate in un ambiente in cui parte dello spazio su disco è condiviso via rete, oppure se create o cancellate file "al di fuori" di *Konqueror*.

Le icone descritte qui di seguito determinano il modo in cui i file sono mostrati nel riquadro di destra.

Questa icona, che corrisponde all'opzione predefinita quando lanciate *Konqueror* per la prima volta, fa in modo che i file vengano visualizzati in maniera semplice, ciascuno rappresentato da un'icona piuttosto grande. Se cliccate su di essa e mantenete premuto il tasto del mouse, comparirà un menu a scomparsa che offre due opzioni: Vista a icone e Vista a colonne multiple.

Cliccando su questa, invece, non vengono più usate le icone grandi, sostituite da versioni più piccole, e il contenuto di una directory viene mostrato in maniera simile al riquadro di sinistra, secondo uno schema ad albero, con l'importante differenza che qui potete vedere non soltanto le directory, ma anche i file che queste contengono. Se cliccate su questa icona e mantenete premuto il pulsante del mouse, potete scegliere fra tre viste differenti: Vista ad albero, Vista a lista dettagliata e Vista testuale. Con la prima vengono mostrati molti dettagli relativi ai file: dimensioni, ultima data in cui sono stati modificati, e così via; inoltre viene visualizzata la struttura gerarchica delle directory. La Vista a lista dettagliata, invece, mostra i file elencati in maniera simile alla precedente, ma senza che venga visualizzata la struttura ad albero. La Vista testuale, infine, mostra il contenuto delle directory in modo molto semplice, con molti dettagli ma senza le gradevoli icone.

9.1.2.2. Gestione di file e directory

Per meglio organizzare il vostro lavoro, avrete presto bisogno di creare un certo numero di directory. Potete compiere facilmente questa operazione usando *Konqueror*: supponendo che vi troviate nella vostra directory home (in caso contrario cliccate sull'icona appropriata), cliccate con il tasto destro del mouse in qualche punto

del riquadro di destra, ma evitando di selezionare le icone presenti. Comparirà un menu a discesa: scegliete la prima voce, Crea nuovo, poi Directory. Vedrete comparire questa piccola finestra:

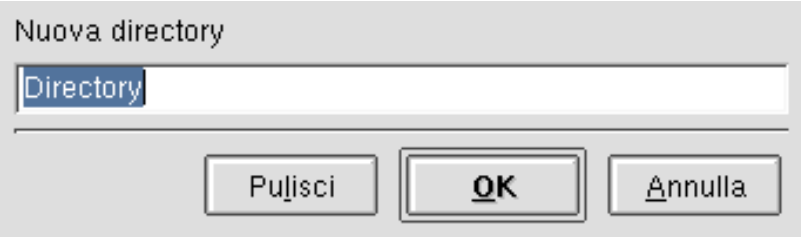


Figura 9-4. Assegnazione di un nome a una nuova directory

Non dovete far altro che inserire il nome che preferite per la vostra nuova directory, e poi premere sul pulsanteOK: la vedrete comparire in entrambi i riquadri.

Con la stessa facilità potete cancellare file o directory: nel riquadro di destra (o quello di sinistra, se desiderate eliminare un intero albero di directory) spostate il cursore del mouse sull'icona corrispondente all'oggetto che intendete rimuovere. Cliccateci sopra usando il tasto destro del mouse, vedrete comparire un menu a discesa.

Ci sono tre modi per cancellare file o directory: il metodo sicuro, quello classico e quello definitivo. Il primo è etichettato come Cestina: i file in questione non sono realmente rimossi dal filesystem, vengono semplicemente spostati in una sorta di cestino dei rifiuti. Date uno sguardo sul vostro desktop per individuare il cestino dei rifiuti:

Figura 9-5. Il cestino dei rifiuti, pieno o vuoto

Cliccate su questa icona per vedere quali file contiene: comparirà una nuova finestra di *Konqueror*. Adesso potete anche recuperare i file che avete cestinato, basta trascinarli sul desktop oppure nella finestra di *Konqueror* dalla quale sono stati rimossi. Fate attenzione, il recupero è possibile soltanto finché non vuotate il cestino dei rifiuti...

Per cancellare un file secondo il metodo classico, quello normale in un sistema *Unix*, dovete cliccarci sopra con il pulsante destro del mouse e scegliere la voce Elimina. Vi verrà chiesto se intendete davvero cancellare il file: se confermate, la sua entrata nell'inode verrà rimossa e lo spazio che occupava verrà marcato come libero.

Se scegliete la terza alternativa, invece, e selezionate la voce di menu Distruggi, il vostro file non verrà cancellato immediatamente: prima *KDE* riempirà lo spazio che esso occupava con dati casuali, in maniera da vanificare ogni tentativo di recupero dopo averlo "distrutto"; poi il file verrà cancellato per sempre, e non c'è modo di recuperarlo.

Copiare, spostare o collegare con link simbolici file o directory sono operazioni molto semplici: potete portarle a termine con *Konqueror* e qualche clic del mouse.

Quando avete la necessità di compiere un'operazione di questo tipo, in genere si tratta di copiare (o spostare) uno o più file in un'altra directory. Pertanto procedete in questo modo:

1. Trovate la directory "sorgente", cioè la directory a partire dalla quale desiderate copiare (o spostare) file e sotto-directory. Cliccando sul suo nome, potrete visualizzare il suo contenuto nel riquadro di destra.
2. Spostate la vostra attenzione al riquadro di sinistra, e trovate la directory "destinazione", ovvero la directory nella quale desiderate copiare o spostare i file. Non visualizzate il suo contenuto! In altre parole, non cliccate sul suo nome.

3. Nel riquadro di destra, selezionate i file che volete copiare o spostare: potete farlo cliccando su ciascun file allo stesso tempo tenendo premuto il tasto Control.
4. Adesso “trascinate” i file selezionati dal riquadro di destra alla directory destinazione in quello di sinistra: questa operazione viene effettuata spostando il puntatore del mouse su uno dei file selezionati, premendo il tasto sinistro del mouse, poi muovendo il mouse tenendo premuto il tasto.
5. Abbiamo quasi finito. Quando la directory destinazione sarà evidenziata nel riquadro di sinistra, rilasciate il pulsante del mouse: comparirà un piccolo menu a scomparsa. Non dovete far altro che scegliere quello che volete fare: copiare, spostare, o creare un link simbolico...

> **Nota:** Quando volete copiare o spostare dei file, potete anche cliccare su di essi usando il pulsante destro del mouse, e poi scegliere un’opzione tra quelle disponibili sul menu a scomparsa: taglia, copia, incolla, etc. Quando avrete fatto la vostra scelta, cliccate sulla directory in cui volete che sia effettuata tale operazione, e voilà, fatto!

Tutto questo potrebbe sembrarvi piuttosto complesso, ma provate a ripetere queste operazioni una volta o due: presto vedrete che, in pratica, è molto semplice.

Potete anche usare il file manager per creare icone, ciascuna riferita a una directory o un file, sulla vostra scrivania. Anche questa operazione è molto semplice: mentre state visualizzando il contenuto di una directory, non dovete far altro che trascinare l’icona di un file o di una directory sul desktop, e rilasciare il pulsante del mouse. Scegliete Collega qui nel piccolo menu che comparirà. Ecco pronta una nuova icona sulla vostra scrivania! Adesso potete aprire il suo contenuto semplicemente cliccandoci sopra.

9.1.3. Strumenti vari

Come probabilmente avrete già notato, *KDE* è corredato da numerosi programmi con i quali potete lavorare. Adesso descriveremo alcuni di essi, ma senza entrare troppo nel dettaglio: quasi tutti avrebbero bisogno di un capitolo intero. In caso di necessità, potete ottenere aiuto in merito a ciascuno di loro usando il sistema di aiuto in linea di cui abbiamo parlato all’inizio di questo capitolo. Ciascuno di questi programmi è accessibile per mezzo del menu caratterizzato da una grande “K”, che è il primo da sinistra nella barra degli strumenti.

Divertimento

Beh, non c’è molto da dire a riguardo... Qui troverete una buona quantità di giochi non particolarmente impegnativi. Alcuni di essi sono molto divertenti, e vi offriranno ore e ore di gioco. Notate che questi giochi possono essere un buon esercizio per quelli tra voi che ancora non si trovano del tutto a proprio agio con il mouse.

Applicazioni

Questo sotto-menu ospita molte cose diverse: strumenti per effettuare copie di salvataggio dei vostri dati, una rubrica, programmi per sviluppatori, editor di testo (da usare per modificare un file solo testo), alcuni programmi per gestire file e directory (diversi come approccio rispetto a *Konqueror*), strumenti per controllare o modificare lo stato del sistema, e così via.

Configurazione

In questa sezione sono presenti molti programmi utili per configurare il vostro sistema in maniera tale da soddisfare nel modo migliore le vostre esigenze. Si va dal regolare ora e data alla gestione dei pacchetti (descritta in un altro capitolo), potete persino cambiare le modalità di avvio del vostro computer... Prestate attenzione, se usati in modo errato alcuni di loro possono produrre modifiche indesiderate al sistema, fino a renderlo non utilizzabile.

Multimedia

Come suggerito dal nome, in questo gruppo sono raccolti programmi che riguardano suoni, immagini o video: visualizzatori di immagini o video, riproduttori audio, etc. E anche alcuni programmi davvero eccellenti (come *GIMP*) per creare o manipolare quanto sopra.

Networking

Se il vostro computer è in grado di “parlare” con altri computer, questa è la sezione dove troverete molte cose interessanti: programmi di chat su Internet, vari strumenti per il trasferimento di file o per la posta elettronica, etc. Naturalmente potrete usare uno qualsiasi di questi programmi anche se non siete collegati a Internet, ma soltanto a una rete locale privata.

Office

Potete esser sicuri che alcuni dei migliori programmi oggi disponibili per Linux sono presenti in questo gruppo: (quasi) tutto quello che vi serve per svolgere efficacemente il vostro lavoro in ufficio. Programmi di elaborazione testi per brevi lettere o libri ben più lunghi, fogli elettronici, applicazioni per la preparazione di grafici, e così via. Di nuovo, è impossibile descrivere in breve tutto quello che potete trovare in questo sotto-menu: esplorate!

Terminali

Per finire, il sotto-menu Terminals vi permette di accedere a vari terminali per eseguire operazioni dalla linea di comando: scegliete quello che preferite!

9.1.4. La linea di comando

Usando l’interfaccia grafica si possono fare moltissime cose... ma non tutto. A volte sarà necessario inviare comandi al sistema per mezzo della tastiera, usando quella che viene chiamata la linea di comando. Dopo un buon allenamento, in effetti, scoprirete che da linea di comando si può fare quasi tutto, poiché è molto più potente dell’interfaccia grafica; ma questa abilità in genere richiede un lungo periodo di apprendistato.

Se avete bisogno di usare la linea di comando, potete lanciare Menu del pannello+Terminals→Terminal, ad esempio, o un qualsiasi altro tipo di terminale che sia di vostro gradimento.

E vedrete subito comparire questa finestra, che presenta il prompt di sistema:

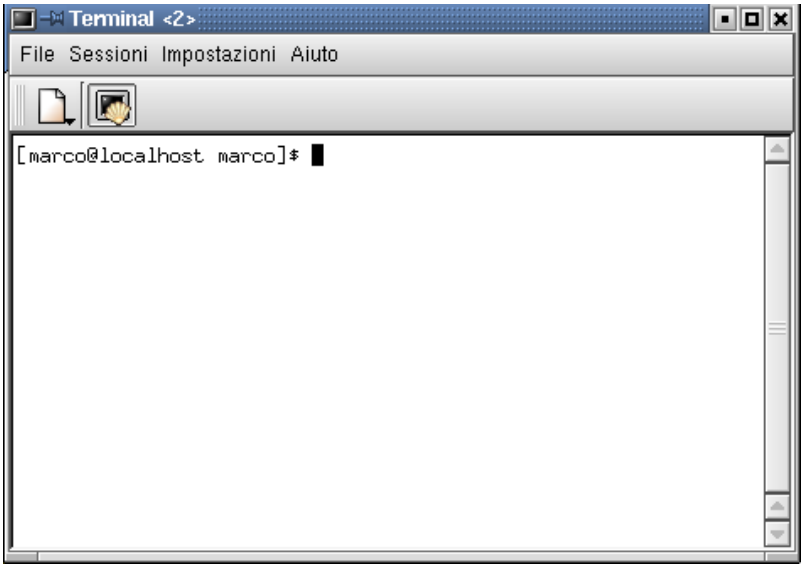


Figura 9-6. La linea di comando in KDE

Adesso potete digitare i comandi che vi servono. In qualche caso potreste aver bisogno di più linee di comando contemporaneamente: potete ottenerne un'altra facilmente cliccando sul pulsante Nuovo nell'angolo in alto a sinistra della finestra. Potete anche cliccare senza rilasciare il pulsante del mouse e scegliere Shell dal menu a scomparsa.

Come osservazione finale, nel menu a discesa Opzioni troverete tutto quello che vi serve per personalizzare il terminale (ad esempio modificando i caratteri o i colori standard).

9.2. Personalizzazione del vostro universo

Chiunque usi un ambiente grafico presto o tardi desidera modificarlo secondo i propri gusti: cambiando le dimensioni dei caratteri o i colori, mostrando un'immagine come sfondo del desktop, aggiungendo nuove icone, etc. Vi mostreremo alcuni modi per farlo.

9.2.1. Aspetto generale

Potete accedere a quasi tutte le caratteristiche configurabili di *KDE* usando un unico programma. Cliccate su questa icona nella barra degli strumenti:

Figura 9-7. Personalizzazione generale di KDE

Vedrete comparire questa finestra, il *KDE Control Center* :

Figura 9-8. La finestra principale del `KDE Control Center`

Come potete vedere, i diversi parametri di configurazione sono riuniti in sezioni, il che rende più facile trovare quello che desiderate. Ogni sezione è caratterizzata da un nome indicativo del contenuto. Come punto di partenza potete cominciare espandendo la sezione LookNFeel: qui potrete modificare l'aspetto grafico del vostro ambiente di lavoro. Il modo più semplice per cominciare è di cliccare sulla voce Stile, che richiamerà questa finestra:

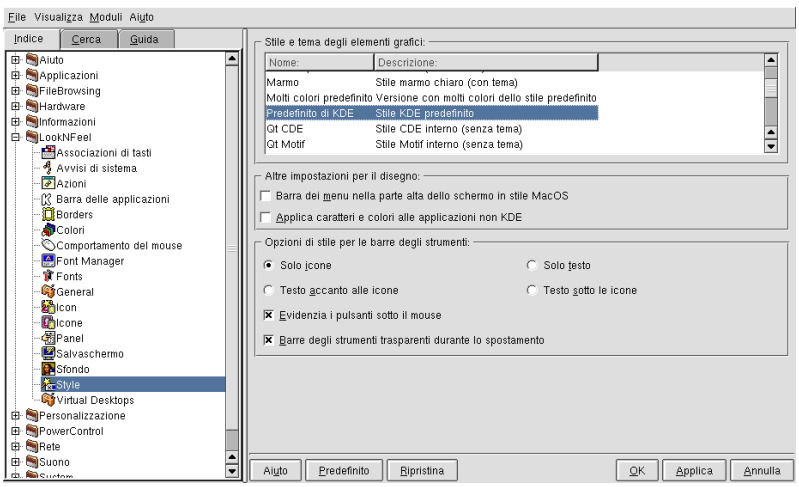


Figura 9-9. Lo stile predefinito di KDE

Nella lista visibile nella parte superiore cercate uno stile chiamato Marmo. Cliccate sul nome, poi sul pulsante Applica in basso a destra. Dopo qualche sfarfallio, otterrete questo:

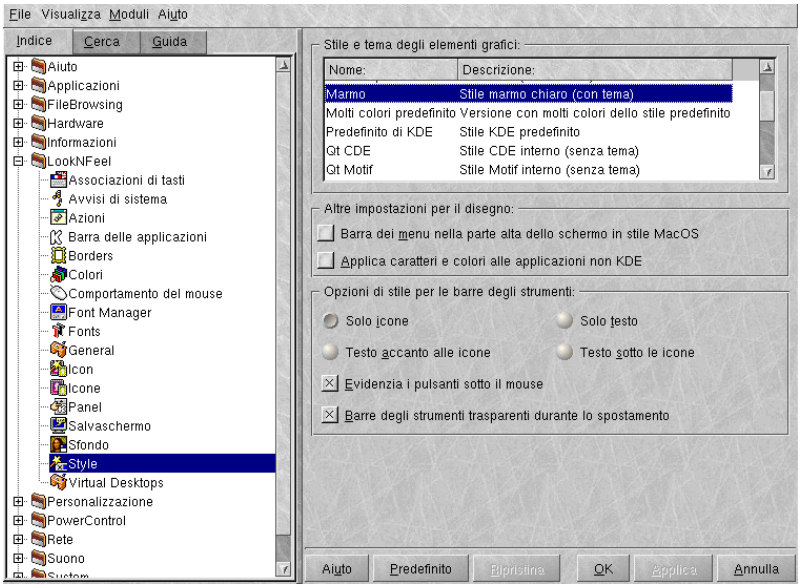


Figura 9-10. Lo stile marmo di KDE

L'aspetto è decisamente diverso, non trovate? Usate la lista per individuare lo stile che preferite. Potete sempre ritornare allo stile predefinito cliccando sul pulsante Utilizza valori predefiniti, poi su Applica. Quando avete deciso, cliccate sul pulsante OK.

9.2.2. La creazione di icone

È molto facile creare icone da disporre sul desktop. Queste possono essere usate come scorciatoie per programmi o siti web.

Per creare un'icona, cliccate sullo sfondo del desktop con il pulsante destro del mouse: vedrete comparire un menu a scomparsa. Da questo menu scegliete la voce Crea nuovo: comparirà un altro menu dove sono elencate le cose che potete creare sul vostro desktop:

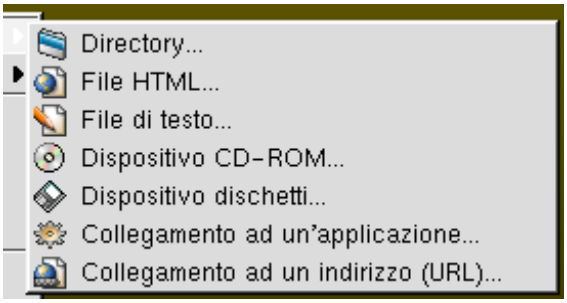


Figura 9-11. Il menu Crea di KDE

Come potete vedere, avete la possibilità di creare directory, e un certo numero di tipi di file. Creare file o directory direttamente sul desktop, in realtà, non è la soluzione migliore o più efficace: vi consigliamo di creare quel che vi serve nella maniera tradizionale, cioè con i programmi appropriati, e di aggiungere in seguito un collegamento al desktop (come vi abbiamo spiegato in precedenza).

Adesso proviamo a creare un'icona collegata a un'applicazione. Nel menu Crea nuovo, quindi, scegliete Collegamento a un'applicazione. Comparirà questa finestra di dialogo:

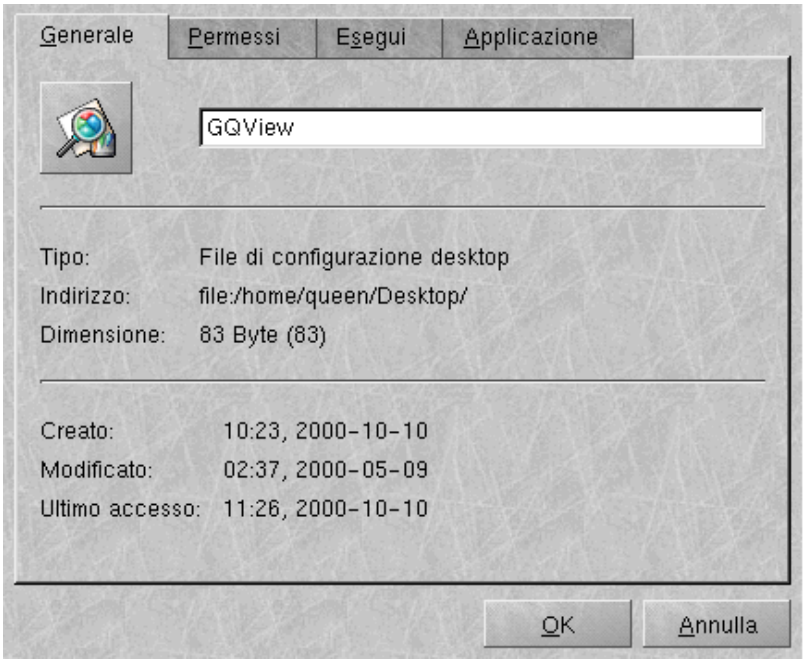


Figura 9-12. Creazione di un'icona per un'applicazione in KDE

Il campo di testo in alto è quello dove dovete inserire il nome che desiderate vedere al di sotto dell'icona. Supponiamo di voler creare un'icona per il programma *GQView*, un visualizzatore di immagini. Sulla sinistra è visibile un pulsante piuttosto grande che mostrerà l'icona per il programma in questione: cliccate su di esso per scegliere da una lista l'icona che preferite.

Per il momento non state a preoccuparvi delle schede Permessi e Applicazione. Andate direttamente alla scheda Esegui:

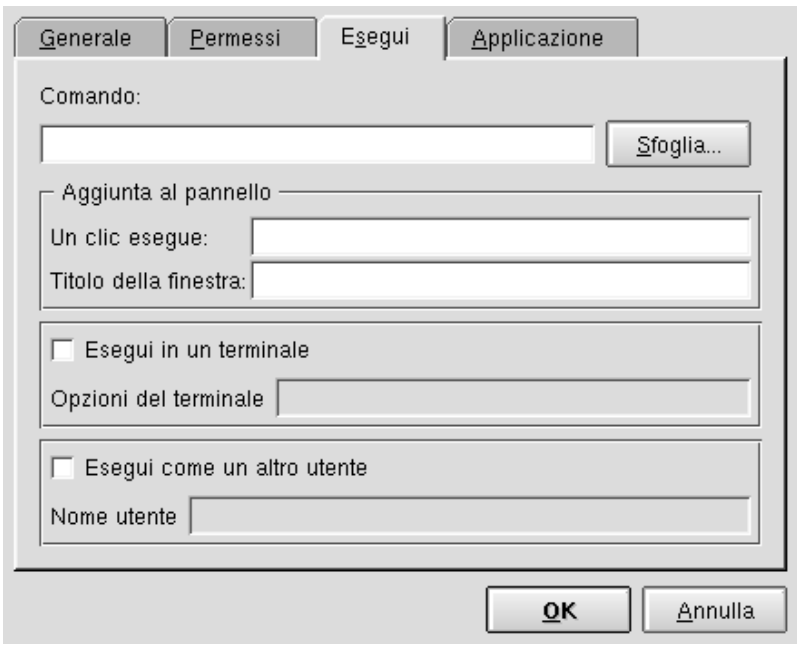


Figura 9-13. Programma attivato da un icona sul desktop in KDE

Adesso comunicate a *KDE* qual è il programma che volete eseguire. Se possibile (e se lo conoscete) digitate il percorso completo per il programma. Potete anche usare il pulsante Sfoglia... per trovare il file che vi serve. Di nuovo, per adesso non preoccupatevi degli altri parametri. Quando avete finito, cliccate su OK.

Potete vedere la nuova icona sul desktop? In caso affermativo, cliccate su di essa per lanciare in esecuzione il programma corrispondente.

Adesso, invece, creeremo un'icona che ci porterà a uno specifico un sito web: scegliete Collegamento a un indirizzo (URL) dal menu richiamato con Crea nuovo. Vi verrà richiesto di inserire una URL: per il nostro esempio scegliamo il sito del *Linux Documentation Project*:

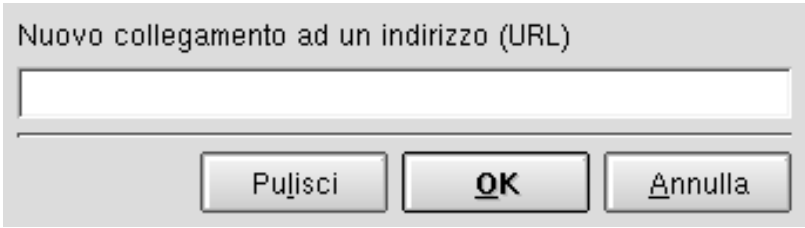


Figura 9-14. Creazione dell'icona per una URL in KDE

Cliccate sul pulsante OK dopo aver digitato l'URL corretta. Vedrete comparire l'icona sul desktop: se cliccate su di essa verrà lanciato il navigatore web che provvederà a caricare il sito web corrispondente (a condizione che siate connessi a Internet, ma potete anche indicare file HTML che risiedono sul vostro computer).

Se non vi piace l'immagine o il nome di un'icona potete cambiarli molto facilmente (e questo vale per qualsiasi icona, anche per quelle già presenti sul desktop). Cliccate con il tasto destro del mouse sull'icona, poi scegliete la voce Proprietà... dal menu a scomparsa che apparirà. Troverete questa finestra:

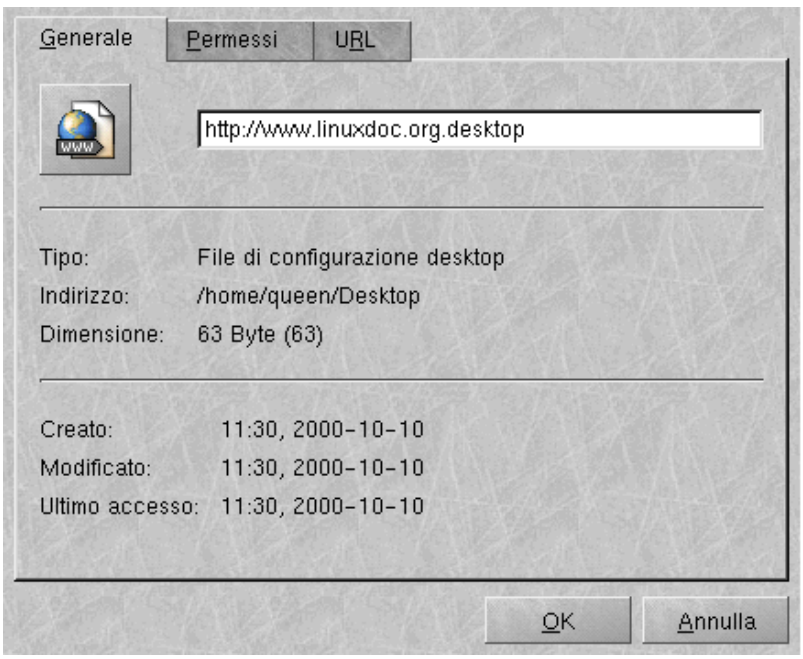


Figura 9-15. Proprietà dell'icona di una URL in KDE

Nel campo di testo potete digitare il nome che preferite per l'icona e, come abbiamo visto in precedenza, il grande pulsante sulla sinistra vi permette vi scegliere un'icona diversa. Notate che potete persino cambiare la URL stessa, basta accedere alla scheda URL ed effettuare le modifiche necessarie. Cliccate sul pulsante OK quando avete finito.

9.2.3. Sfondi e desktop virtuali

Oltre all'aspetto generale (stile) e alle icone del desktop, potreste voler cambiare anche i vostri desktop virtuali e gli sfondi che sono associati a ciascuno di essi.

9.2.3.1. Cambiare lo sfondo

Se cliccate sullo sfondo con il tasto destro del mouse vedrete comparire il menu a scomparsa visto in precedenza: scegliete Configura lo sfondo. Comparirà questa finestra:

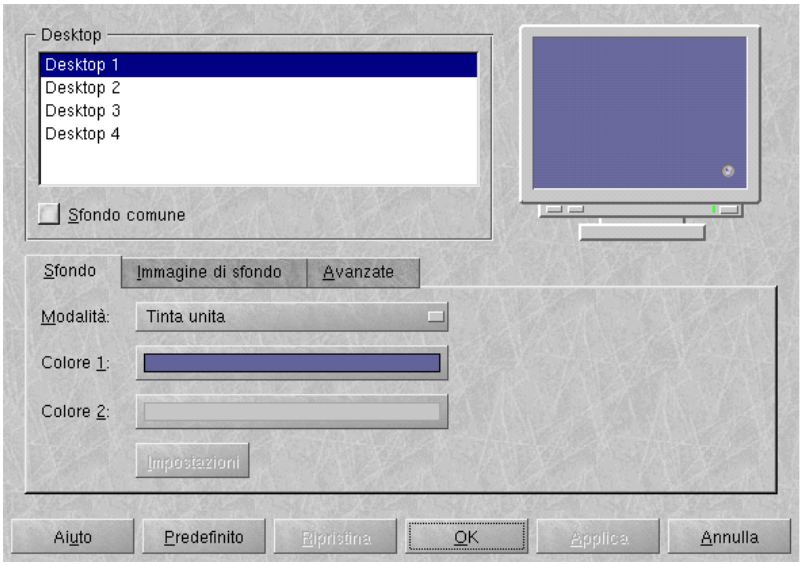


Figura 9-16. Configurazione dello sfondo

che vi permetterà di configurare lo sfondo del desktop.

Nella parte superiore potete vedere una lista dei vostri desktop: quello evidenziato è quello che state configurando in questo momento. Ogni desktop può avere una propria configurazione. Se, viceversa, desiderate che la configurazione sia unica per tutti i desktop esistenti, dovete cliccare sul pulsante d'opzione Sfondo comune. In alto a destra, invece, vedrete un'anteprima in tempo reale della vostra configurazione.

Al centro della finestra potete vedere tre schede, che corrispondono ad altrettanti modi di impostare lo sfondo. La prima, Sfondo, viene usata per una configurazione "semplice": scegliendo la Modalità che preferite dal menu a discesa omonimo, potete indicare un colore pieno, o un gradiente da un colore all'altro in direzioni diverse. In alternativa, potete scegliere un Programma di sfondo, cioè un programma che provvederà a modificare periodicamente il vostro sfondo: cliccate sul pulsante Impostazioni per scegliere il programma che verrà usato; provate kdeworld, a noi piace molto.

La seconda scheda, Immagine di sfondo, vi permette di mostrare un'immagine come sfondo per il vostro desktop. Questa volta, la lista delle Modalità determina il modo in cui verrà visualizzata l'immagine: ad esempio Ripetuta, se se è più piccola dello schermo, o Centrata e massimizzata, per ingrandirla o rimpicciolirla in corrispondenza con le dimensioni dello schermo. Potete scegliere un'immagine predefinita dal menu a discesa Immagine di sfondo, oppure cliccare sul pulsante Sfoglia... per scegliere un altro file.

La terza scheda, infine, chiamata Avanzate vi mette a disposizione (come suggerito dal nome) una serie di funzionalità più complesse. Non aggiungeremo altro, ma siete invitati a sperimentare...

In qualsiasi momento potete cliccare sul pulsante Applica per provare la vostra configurazione; usate OK, invece, quando avete finito.

9.2.3.2. Configurazione dei desktop virtuali

Potete modificare il modo in cui vengono visualizzati i pulsanti relativi ai desktop virtuali. Come opzione predefinita, questi contengono il numero del desktop e un'anteprima del suo contenuto.

Cliccate con il tasto destro del mouse su uno di essi, vedrete comparire questo piccolo menu:

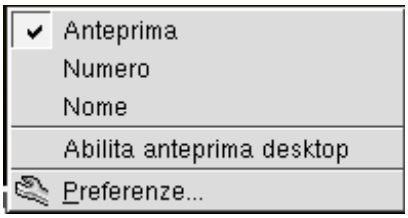


Figura 9-17. Configurazione rapida dei pulsanti relativi ai desktop virtuali

Se volete potete disattivare la modalità anteprima dei menu. Forse è più interessante il fatto che potete indicare al programma di visualizzare un nome piuttosto che un numero: scegliete Nome nel menu.

Adesso i pulsanti sono etichettati come Desktop 1, Desktop 2, e così via. Non trovate che sia un approccio più amichevole? Ma possiamo fare anche meglio: cliccate sul nome del desktop corrente. Il nome è evidenziato, adesso potete digitare qualsiasi nome desideriate, e convalidarlo usando il tasto **Invio**.

Questo tipo di configurazione vi permette di organizzare il vostro ambiente di lavoro in maniera semplice ed efficiente: potete chiamare Principale il desktop dove si svolge la vostra attività normale, Chat quello dove sono aperte una mezza dozzina di finestre ICQ o IRC, un altro Giochi, e vi nascondereste alcune finestre non proprio lavorative... Siete liberi di fare tutto quello che volete!

Per una configurazione più precisa di questi pulsanti, selezionate la voce Preferenze del menu a scomparsa che abbiamo visto prima. Vedrete comparire la seguente finestra:

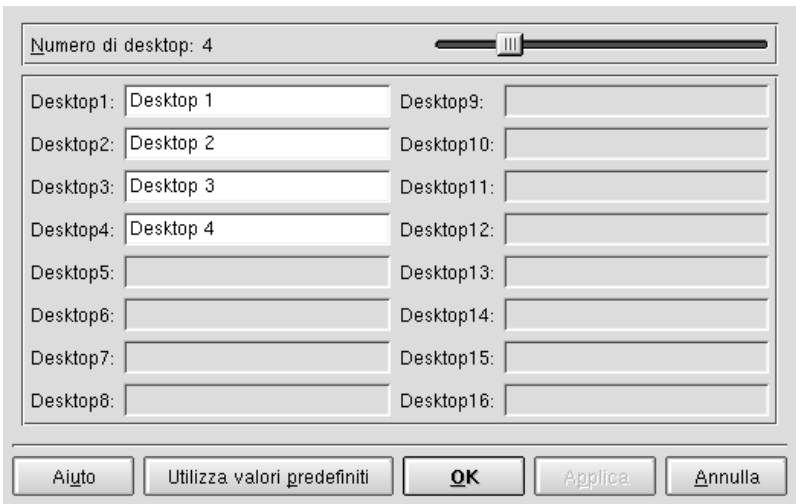


Figura 9-18. Configurazione dei desktop virtuali

che vi permette di cambiare il numero di desktop virtuali presenti nel vostro ambiente di lavoro e, al tempo stesso, di cambiare i loro nomi. Cliccate su OK quando sarete soddisfatti delle vostre modifiche.

9.3. Attività relative a Internet

Il vostro sistema *GNU/Linux* può essere usato per accedere al World Wide Web. Come connettersi a Internet è un argomento sul quale non ci soffermeremo adesso, poiché è trattato in un altro capitolo, ma vi mostreremo come usare vari strumenti di *KDE* a tale scopo.

9.3.1. Navigare nella Rete

Per il vostro *web surfing* potete usare *Netscape*, che è incluso nella distribuzione **Linux-Mandrake**. Sappiate, tuttavia, che avete a vostra disposizione un altro navigatore web molto più completo e - siamo convinti - più stabile: lo avete già utilizzato, poiché si tratta sempre del file manager di *KDE*, *Konqueror*!

Lanciate *Konqueror*, ad esempio cliccando sull'icona della vostra directory Home, non fa differenza. Immediatamente al di sotto della barra degli strumenti potete vedere il campo relativo al percorso: forse avete notato che in questa casella viene sempre riportata la directory in cui vi trovate. Adesso spostate il cursore del mouse in questo campo: cancellate tutto quello che contiene, usando il tasto **Backspace** o **Canc**, poi digitate `http://www.portalux.com/`, o un qualsiasi altro indirizzo di un sito web, infine premete il tasto **Invio**.

Pochi secondi dopo vi troverete in uno dei più famosi portali *GNU/Linux*! Dopo aver usato *Konqueror* un paio di volte scoprirete che è un navigatore eccellente, ricco di funzionalità.

9.3.1.1. Gestione dei segnalibri

Come qualsiasi altro navigatore web, *Konqueror* vi permette di creare, riutilizzare e organizzare un insieme di segnalibri: scorciatoie che vi permettono di accedere direttamente ai siti web visitati con maggior frequenza.

Aggiungere un segnalibro è molto semplice: mentre state visitando una pagina web scegliete Segnalibri nella barra dei menu, poi Aggiungi un segnalibro. Se volete potete organizzare i vostri segnalibri in directory, qui chiamate "cartelle". Scegliete Nuova cartella..., inserite il nome che preferite, e questo è tutto! Potete accedere a ogni cartella che avete creato tramite il menu Segnalibri, cliccando sul suo nome. Notate che ciascuna di esse vi offre la possibilità di aggiungere segnalibri, o di creare ulteriori sotto-cartelle.

Se volete riorganizzare i vostri segnalibri, o cancellarne qualcuno, allora selezionate Modifica i segnalibri...: comparirà una finestra simile a quelle di *Konqueror*, dove ciascuna cartella è rappresentata come una directory, e ciascun preferito come un file: potete cancellarli o spostarli come se si trattasse di file.

Un'ultima osservazione: come potrete vedere, avete anche accesso ai segnalibri di *Netscape*, così non andrà perduto il database di segnalibri accumulato con pazienza. Ma non potete aggiungere segnalibri a *Netscape* da *Konqueror*, e neppure modificare quelli esistenti.

9.3.2. Scaricare file

Quasi sicuramente, prima o poi avrete la necessità o il semplice desiderio di scaricare qualche file da Internet, in altre parole prelevare uno o più file da "qualche posto" per salvarli sul vostro disco rigido.

Anche in questo caso *Konqueror* è lo strumento che fa per voi, non fa differenza che i file da scaricare si trovino su un sito Web o su un sito FTP. Per maggior comodità, ricorreremo a questo accorgimento: divideremo la finestra in due. Nella barra dei menu, selezionate Finestra, poi cliccate su Dividi la vista alto/basso (o premete la combinazione di tasti **Ctrl+Shift+T**). Come vedrete, il riquadro di destra verrà diviso in due parti, che mostrano lo stesso contenuto: avete diviso la finestra in due riquadri identici, ciascuno dei quali dispone di una propria barra degli strumenti.

Cliccate sulla barra di stato del riquadro superiore: quest'ultimo diventerà quello attivo. Nel campo relativo al percorso digitate l'URL del sito web dal quale desiderate scaricare file, ad esempio `http://www.linuxdoc.org/guides.html`. Cliccate sulla barra di stato del riquadro inferiore, poi sull'icona della vostra directory Home: dovreste vedere i vostri file e directory personali. Scegliete la directory all'interno della quale volete scaricare i file.

Ora viene la parte più difficile. Trovate il collegamento a qualcosa che può essere scaricato dalla pagina web che avete aperto: nel caso del nostro esempio, il sito ospita molta documentazione relativa a *GNU/Linux*, dunque dovreste trovare tali collegamenti andando avanti di qualche riga nella lettura della pagina, fino a trovare file etichettati come `HTML (tarred and gzipped)`. Ci siete? Bene. Adesso spostate il cursore del mouse sul collegamento, premete il tasto sinistro e "trascinate" il link nel riquadro inferiore, poi lasciate andare il tasto. Vi verrà chiesto che cosa intendete fare: scegliete Copia. Comparirà una finestra con una barra di avanzamento dell'operazione che vi mostrerà la percentuale del file che è stata copiata.

E con questo abbiamo finito! Adesso potete cliccare sul file per visualizzarne il contenuto. Non è stato poi così difficile, vero? La procedura da seguire è la stessa se state scaricando un file da un sito FTP, soltanto ricordatevi di premettere all'indirizzo `ftp://` invece di `http://`.

Se volete chiudere una delle due viste, non dovete far altro che cliccare con il tasto destro del mouse sulla sua barra di stato, e poi scegliere Rimuovi la vista attiva.

Capitolo 10. Uso di GNOME

Questo capitolo è dedicato a *GNOME*, un altro ambiente grafico molto apprezzato dagli utenti. Sebbene le sue caratteristiche di base siano molto simili a quelle di *KDE*, la sua interfaccia utente è leggermente diversa da quelle a cui potreste essere abituati. Noterete presto, tuttavia, che è molto più attraente di qualsiasi altra cosa abbiate mai usato prima **:-)**.

10.1. Aiuto! Ho bisogno di aiuto!

L'ambiente *GNOME* comprende un programma di navigazione della Guida in linea molto utile per i nuovi utenti. Anche gli utenti di medio livello (e forse anche i più esperti) possono trarne giovamento, in quanto presenta un indice ben organizzato di tutti programmi e le applet di *GNOME*. Lo potete trovare sul pannello (la barra dei programmi alla base del vostro schermo): è facilmente riconoscibile perché la sua icona rappresenta un punto interrogativo.

Come abbiamo detto poco fa, il programma di aiuto funziona come un navigatore. Spostarsi da un documento all'altro, quindi, è molto facile grazie ai collegamenti ipertestuali. Le descrizioni delle applet orologio, riproduttore di CD e informazioni sulla CPU, ad esempio, si trovano nella sezione Documentazione di GNOME: questo è un ottimo punto di partenza per farsi un'idea di cosa *GNOME* può fare per voi, e di come e perché utilizzarlo. Vi incoraggiamo a sfogliare queste pagine con assiduità: le vostre abilità non potranno che aumentare dopo aver imparato a usare con perizia questo semplice strumento.

Guida di Gnome
File Finestra Vista Opzioni Aiuto
Indietro Avanti Ricarica Indice Cronologia Segnalibro Aiuto
Indirizzo: toc:
G·N·O·M·E
Indice della Guida
Guida Utente di GNOME
Pagine Man Pagine Info Documentazione di GNOME

Figura 10-1. La guida in linea di GNOME

Adesso che siete un po' più a vostro agio con il nuovo ambiente (o almeno così speriamo), descriveremo rapidamente le tre sezioni principali che compongono la finestra del navigatore.

La Guida Utente di GNOME

Il titolo dice tutto, no? Questa sezione contiene l'intera Guida Utente di GNOME. Si tratta di uno strumento fondamentale per tutti gli utenti di *GNOME*. La sua facilità d'uso e la chiarezza dei testi vi aiuteranno sicuramente a prendere confidenza con questa GUI (*Graphical User Interface*, interfaccia grafica per l'utente).

Pagine Man

Adesso parliamo di qualcosa di un poco più complesso... Le pagine di manuale (*Pagine Man* nel programma) possono rispondere a quasi tutte le domande che potreste porvi riguardo comandi, funzioni e programmi di utilità usati per l'amministrazione del sistema. Sono pensate per utenti intermedi ed esperti che hanno il pieno controllo della **perfida** linea di comando. Se avete un problema riguardo la copia di un file da linea di comando, ad esempio, digitando `man cp` ("cp" sta per `copy`, ed è il comando usato per copiare file) saranno mostrate la sintassi e tutte le opzioni relative a quel comando. Le Pagine Man accessibili per mezzo della Guida in linea di *GNOME* sono una copia esatta di quanto potreste ottenere digitando `man` seguito dal nome esatto di un comando ("cp" nel nostro esempio).

Pagine Info

Più utilizzerete l'aiuto in linea, più diverrete esperti, statene sicuri! Le Pagine Info contengono una serie di tutorial riguardanti software e programmi di utilità basati su GNU. Se desiderate diventare dei maestri nell'uso di *Emacs*, un editor di testi molto potente, non esitate! Le Pagine Info vi aiuteranno a imparare di più su questo eccezionale programma.

Documentazione di GNOME

Anche questa sezione contiene un buon numero di guide per gli utenti e tutorial molto ben fatti. Non avete ancora trovato nel vasto patrimonio del software libero un programma equivalente al foglio elettronico a cui siete abituati? Sfogliate la Documentazione di GNOME e seguite il collegamento relativo a *Gnumeric*. Questi testi sono il modo migliore per imparare rapidamente a usare un'ambiente grafico basato su *GNU/Linux*, e a sentirsi pienamente a proprio agio con esso.

10.2. Come gestisco i miei file? Con il File Manager di GNOME!

In realtà, vi raccomandiamo caldamente di usare la linea di comando per gestire i vostri file, in quanto si tratta dello strumento di gestione più flessibile e vi permette il massimo controllo su di essi. Tuttavia, se soltanto l'idea di aprire un *terminale* (un termine frequentemente usato per indicare l'ambiente a linea di comando) vi fa venire i brividi, potete utilizzare il molto più amichevole File Manager di GNOME. Per aprirlo, non dovete far altro che cliccare due volte sull'icona della directory Home presente sul vostro desktop.

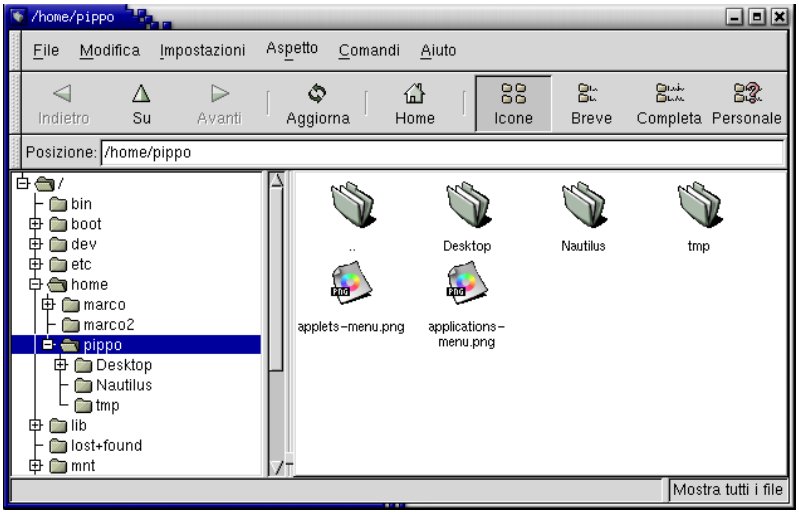


Figura 10-2. La directory Home: il punto di partenza per una buona gestione dei file

Come potete vedere, la finestra è divisa in due grandi sezioni: quella di sinistra mostra una struttura ad albero, mentre quella di destra, come avrete indovinato, offre una visuale del contenuto.

Ora date uno sguardo alla parte superiore della finestra: è costituita principalmente da due barre strumenti. La prima è quella tradizionale, contenente i menu File, Modifica, Impostazioni, Aspetto, Comandi e Aiuto, a loro volta suddivisi in sottomenu. Al di sotto di essa troviamo una barra di navigazione che permette di spostarsi fra le directory con i pulsanti Indietro, Su e Avanti, di aggiornare l'elenco di file e directory con il pulsante Aggiorna, e di tornare ai propri file personali con il pulsante Home (il percorso associato generalmente è /home/nome_utente); infine, potete usare gli ultimi quattro pulsanti per personalizzare l'aspetto della finestra: cliccate, ad esempio, sul pulsante Completa per vedere informazioni più dettagliate sui vostri file. È tutto chiaro? Sapevamo che avreste capito **:-)**.

Quando inizierete ad accumulare file, sentirete presto la necessità di organizzarli in diverse directory e sottodirectory. A questo scopo, il primo passo da fare è andare nel menu File e selezionare Nuovo→Directory e **voilà**, avete creato una nuova directory! In alternativa, potete cliccare con il pulsante destro del mouse in uno spazio vuoto nel riquadro dei contenuti del File Manager, e vi si presenteranno due opzioni: Aggiorna contenuto directory e Nuova directory. Ovviamente, scegliete Nuova directory.

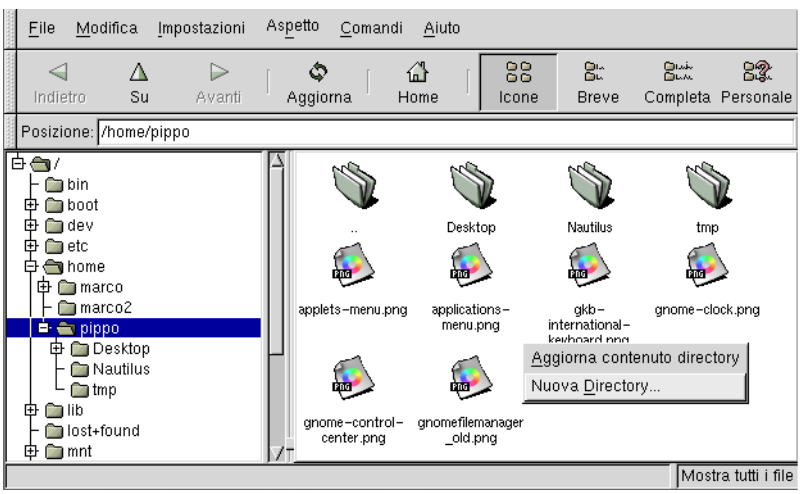


Figura 10-3. Creare una nuova directory con il File Manager

Cliccando con il tasto destro del mouse sull'icona di una sottodirectory o di un file nella parte destra della finestra, compare un menu che vi permette di aprire, copiare, cestinare, cancellare o spostare il file o la sottodirectory su cui avete cliccato, o anche di creare verso lo stesso oggetto un collegamento simbolico o

di modificarne le proprietà. Potreste essere rimasti spiazzati dall'espressione Collegamento simbolico: esso rappresenta un file o directory che fa riferimento a un percorso; ad esempio, se volete condividere il database dei vostri clienti con altri colleghi, potete creare in una directory condivisa con i colleghi un collegamento al vostro file, e il file non sarà copiato nella directory, sarà solo collegato ad essa, risparmiando così spazio su disco. Il significato delle altre opzioni è banale, ma forse vi domanderete quale sia la differenza tra Cestina e Cancella: il primo sposta l'oggetto nel cestino, senza effettivamente cancellarlo; in questo modo potete recuperarlo quando volete. La cancellazione, invece, è definitiva: non potrete più accedere al file.

10.3. Personalizzare il pannello

Ora che sapete come funzionano la Guida in linea e il File Manager, procederemo col descrivervi le caratteristiche del pannello di *GNOME*. Questo pannello si trova alla base del vostro schermo, e risulta molto utile per gestire sia i programmi che usate quotidianamente, sia i desktop virtuali. Inizieremo col darvi un paio di definizioni. Il pannello di *GNOME* generalmente è diviso in due sezioni: a sinistra potete vedere l'icona del menu di *GNOME*.

Figura 10-4. Il pannello di GNOME: personalizzatelo in base alle vostre necessità

Come potete vedere nella prima figura, nel nostro caso abbiamo inserito nel pannello tutte le applet e i programmi essenziali. Partendo da sinistra incontriamo innanzitutto il "piede di *GNOME*", che rappresenta il menu di *GNOME* in cui sono contenute tutte le vostre applicazioni, siano esse editor di testo, applicazioni multimediali, giochi o altro.

> **Nota:** Se volete aggiungere al pannello un programma o un'applet, aprite il menu di *GNOME*, selezionate l'oggetto desiderato e cliccate col tasto destro su di esso: comparirà un menu contenente una voce Aggiungi questo pulsante di avvio al pannello; selezionatela, e il programma (o l'applet) sarà aggiunto al pannello. Facile, vero?

Procedendo verso destra, incontriamo l'applet Esci da GNOME. Come suggerisce il nome, questa applet permette di chiudere la sessione di lavoro, il che può essere necessario perché avete finito di lavorare, oppure per far usare il computer ad altri utenti, e così via. La parola "sessione" potrebbe lasciarvi perplessi: essa indica il tempo trascorso da quando vi siete connessi al sistema fino al momento in cui ve ne disconnettete. Tornando alla nostra applet, se cliccate su di essa vi sarà chiesto se volete salvare i cambiamenti apportati alla sessione (oppure la sessione sarà chiusa direttamente, se lo avete impostato nel GNOME Control Center, del quale parleremo più avanti) e poi, dopo il riavvio del server X, apparirà una finestra contenente tutti gli utenti del sistema (root, nome_utente, etc.).

L'applet successiva è denominata Blocca schermo. Come avrete notato (poiché, naturalmente, siete esseri dotati di intelligenza superiore **:-)**), la maggior parte delle applicazioni e delle applet di *GNOME* possiede nomi estremamente logici. Questa applet vi consente di bloccare il vostro schermo quando vi allontanate dal computer, per evitare sorprese spiacevoli o interventi indesiderati da parte dei vostri colleghi...

I due piccoli schermi vicini all'icona Blocca schermo servono per "scattare delle fotografie" del vostro schermo. È una applet molto comoda, ad esempio, proprio per le guide utente, perché permette di catturare con esattezza il contenuto dello schermo.

Questa applet è una delle nostre preferite: permette di sfruttare al meglio lo spazio sul pannello riducendo le dimensioni delle icone di applet e applicazioni. Potete aggiungerne quante volete; nel nostro esempio ne abbiamo usate cinque: la Guida in linea, lo GNOME Control Center, una calcolatrice che fa parte di *GNOME* e una icona per Salvare la sessione, che usiamo per evitare la fastidiosa finestra che compare al momento della disconnessione (ci riferiamo alla finestra che vi chiede se volete salvare eventuali cambiamenti che avete apportato alle impostazioni durante la sessione; potete rispondere Salva oppure no, se non volete salvare i cambiamenti); infine, abbiamo inserito la "meno perfida di quel che sembra" linea di comando, nota anche con il nome di *GNOME Terminal*.

Nota: Esistono molti tipi di *terminale*. Se esplorate la sezione relativa ai terminali nel menu di *GNOME* troverete diverse possibilità di aprire una finestra per la linea di comando, come ad es. *Eterm*, *xterm*, etc.

GNOME Control Center

Questa applicazione vi permette di configurare l'ambiente grafico come desiderate. Esploratela e studiatela liberamente, perché contiene molte opzioni interessanti. Personalizzare i temi, il pannello, lo sfondo, l'aspetto, le applicazioni predefinite... è tutto contenuto lì dentro! Guardate bene in giro. Se vi doveste perdere, fate riferimento al navigatore della Guida in linea.

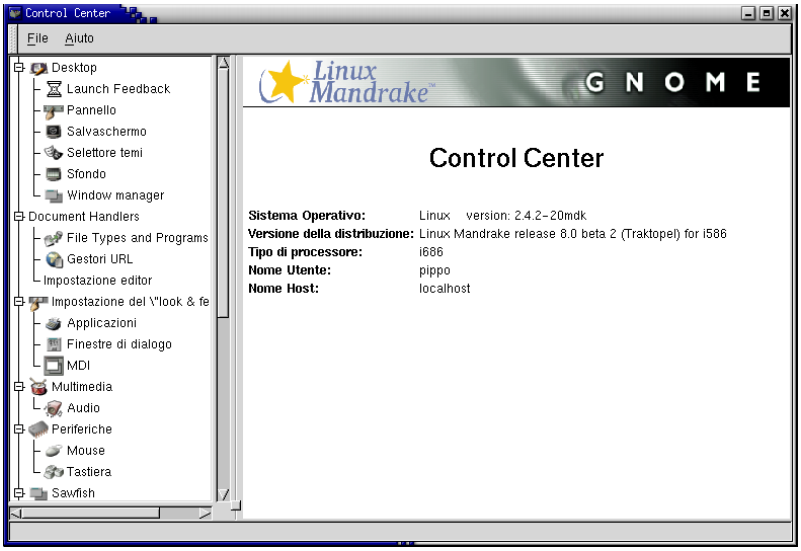
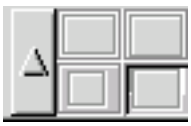


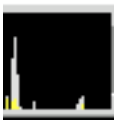
Figura 10-5. Lo strumento perfetto per la personalizzazione: GNOME Control Center



Questa applet consente di dividere l'area di lavoro in più desktop virtuali; nel nostro esempio ne abbiamo usati quattro. Potete usarli per separare logicamente le applicazioni che usate quotidianamente: potreste mettere, ad esempio, i programmi di comunicazione (Internet, chat, e-mail) nel primo desktop, e il vostro editor di testi preferito nel secondo. Per passare da uno all'altro è sufficiente cliccare sulla miniatura di uno dei quattro desktop, e il desktop "fisico" (quello mostrato sullo schermo) cambierà in base alla vostra scelta.

Nota: Se volete aggiungere una applet al pannello, cercatela nel sottomenu menu di GNOME→Applet e cliccateci sopra con il tasto destro del mouse. Se invece doveste cancellare per sbaglio il "*pager*" (l'applet che raffigura i quattro desktop virtuali), potrete ritrovarlo nel sottomenu menu di GNOME→Applet→Utilità: il suo nome è Desk Guide.

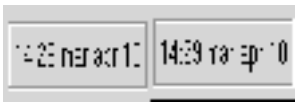
Questa applet vi permette di scegliere più lingue su cui poter impostare rapidamente la tastiera. Ad esempio, se parlate tre lingue, potreste impostarla per passare rapidamente da una tastiera italiana a una inglese o una francese; la bandiera indica la lingua che state usando al momento (nella nostra figura è la bandiera dell'Italia), e per cambiarla basta cliccare sull'icona. Per aggiungere lingue o modificare le impostazioni, cliccate con il pulsante destro sull'icona e scegliete Proprietà.



Incontriamo poi l'icona del Carico CPU, che mostra lo stato del vostro processore. Se lo vedete andare alle stelle e diventare giallo e grigio, vuol dire che una o più delle vostre applicazioni sta impazzendo...

Vedremo più avanti come affrontare questo tipo di situazioni.

Nota: Se non avete questa icona nel vostro pannello, potete recuperarla da menu di Gnome →Pannello →Aggiungi al pannello →Applet →Controllo →Carico CPU . Esistono molti indicatori dello stato della CPU: provateli!



Per finire, parliamo dell'orologio. Potete modificarne le caratteristiche cliccando sull'icona con il tasto destro del mouse e selezionando Proprietà: potete impostarlo in modalità 12 o 24 ore, e cambiare un paio di opzioni banali. In ogni caso, potete scegliere fra diversi tipi di orologi in menu di Gnome →Pannello →Aggiungi al pannello →Applet →Orologi ; alcuni di essi sono dotati anche di una funzione di controllo della posta elettronica.

10.4. Il menu di GNOME

Il menu di *GNOME* contiene tutto ciò di cui avete bisogno per sfruttare appieno il vostro nuovo sistema **Linux-Mandrake**. Ma andiamo con ordine.

Prima di tutto, non siate sorpresi se vi sembrerà di aver già visto alcuni dei suoi contenuti: infatti abbiamo già parlato del Pannello e del pulsante Esci da GNOME, solo per citarne un paio. Quando aprite il menu di *GNOME*, le prime cose che dovreste vedere sono proprio l'opzione per chiudere la sessione e i sottomenu relativi al pannello; questi ultimi permettono di configurarlo per quanto riguarda il colore, la posizione, la dimensione, etc. Se invece selezionate la voce Proprietà globali, verrà aperto lo GNOME Control Center, nel quale potete impostare i parametri principali del pannello. Esplorate tutte le varie opzioni per adattarlo completamente ai vostri gusti.

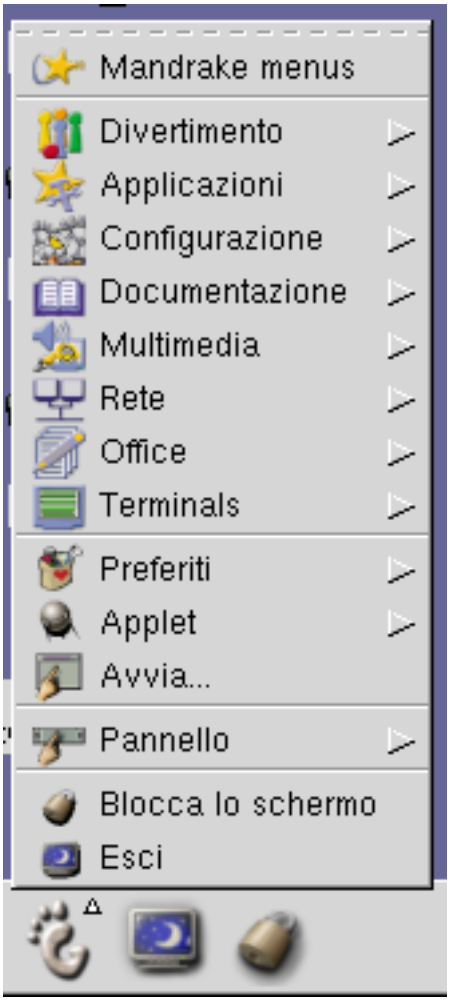


Figura 10-6. L'esplorazione del menu di GNOME

Avvia...

Questa voce di menu permette di avviare le applicazioni. Supponiamo che vogliate lanciare *`Emacs`*: cliccate sulla voce Avvia..., digitate `emacs` nel campo di immissione testo e **voilà**, emacs viene avviato.

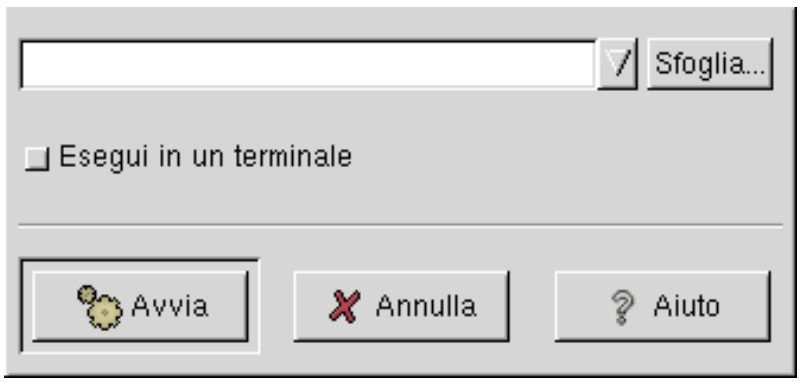


Figura 10-7. Lanciate le vostre applicazioni preferite

Applet

Questo gruppo di utilità e programmi è suddiviso in sei sottomenu: Divertimento, Orologi, Controllo, Multimedia, Rete e Utilità. Selezionando le applet di vostro gradimento potete aggiungerle al pannello

o avviarle.

Figura 10-8. Aggiungete le applet al vostro pannello

Documentazione

Questo sottomenu contiene due voci: About GNOME e Help System (della seconda abbiamo parlato in precedenza). La voce About GNOME apre una finestra contenente tre scelte: Sito delle novità di GNOME, Sito web di GNOME e Sito per sviluppatori GNOME.

Divertimento

Indovinate un po'? Linux include una serie di piccoli giochi divertenti, come GNOME Chess, Xgammon, KAsteroids, etc.

Configurazione

Vi piacerebbe modificare alcuni parametri di configurazione? Esplorate questo sottomenu e troverete applicazioni utili per la gestione del vostro sistema **Linux-Mandrake**. Fra gli altri, trovate i sottomenu *KDE*, Boot e Init, *GNOME*, Hardware, Stampa, Pacchetti e Rete. State attenti a quello che fate nel menu Configurazione, potreste rendere il vostro sistema inutilizzabile. Se avete dubbi, chiedete aiuto a un amministratore di sistema qualificato.

Rete

Se usate il vostro computer principalmente per Internet, questa è la sezione che fa per voi. Qui troverete i sottomenu IRC, WWW, Chat, Mail, News, Remote access, Instant messaging e File transfer. Ricordatevi che esiste più di un programma per ciascuno di questi sottomenu; non esitate a provare diversi programmi, prima di decidere di usare software "classico" come *Netscape*: può essere, infatti, che vi piaccia di più *Konqueror* come navigatore, o *Pine* come programma per la posta elettronica. Questo è uno dei punti di forza di *GNU/Linux*: per compiere una operazione particolare non siete costretti a usare un programma particolare **:-)**.

Terminali

Come abbiamo già detto, esistono molte linee di comando ("terminali"). Anche in questo caso, scegliete quella con cui vi sentite più a vostro agio.

Applicazioni

Insieme al sottomenu Office, questo è il sottomenu che probabilmente esplorerete più a fondo. La lista di applicazioni che contiene è piuttosto lunga; citeremo solo un paio di sottomenu interessanti come Text Tools, Comunicazione, Editor e Publishing.

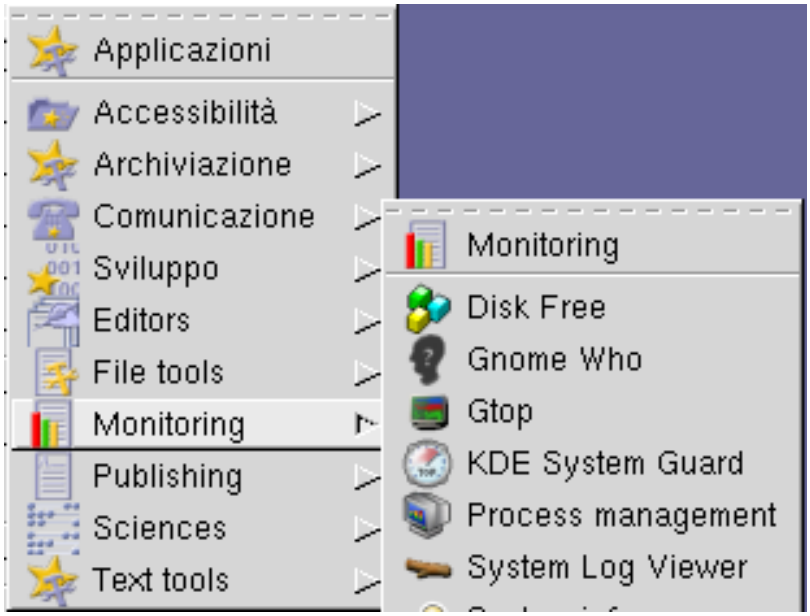


Figura 10-9. Un'ampia gamma di applicazioni tra cui scegliere

Office

Gli strumenti da ufficio più classici sono contenuti in questo sottomenu: fogli elettronici, elaboratori di testi, visualizzatori di PDF, e così via. A voi la scelta!

Multimedia

Maniaci degli MP3 e artisti della grafica, questo è il posto per voi. Qui potete trovare *Xmms*, il riproduttore di MP3 **per eccellenza**, *GIMP* per elaborare le vostre immagini e le vostre creazioni grafiche, e diversi mixer audio.

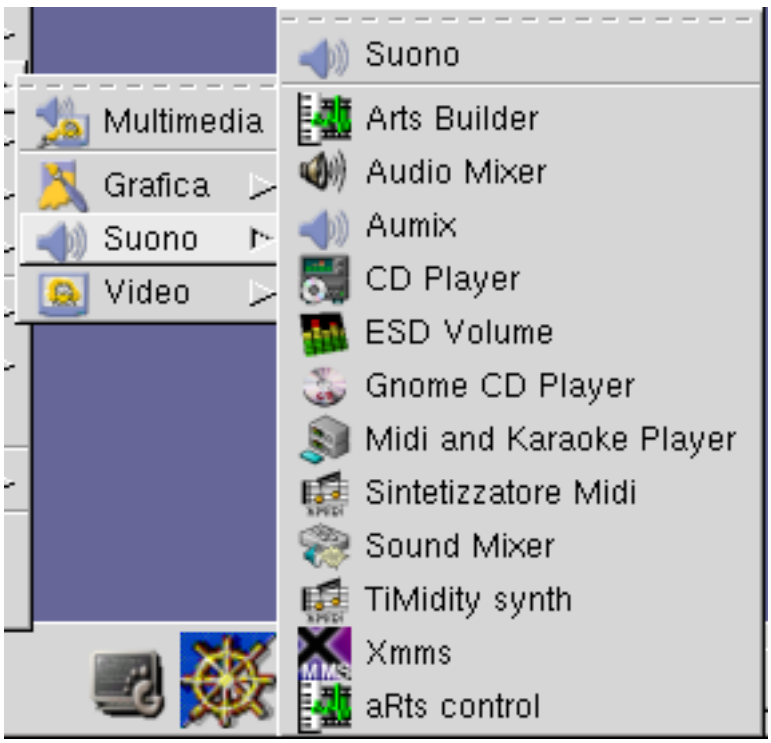


Figura 10-10. XMMS, The GIMP, mixer audio: è tutto lì dentro!

La nostra introduzione a *GNOME* termina qui. L'unico vero modo per acquisire padronanza di questo ambiente è leggere, provare, leggere, provare, leggere... ci siamo capiti **:-)**.

Capitolo 11. Programmi d’uso comune

Ora che avete felicemente installato la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**, è arrivato il momento di parlare di cose serie: i programmi che userete tutti i giorni. In questo capitolo parleremo delle applicazioni più comuni: *StarOffice*, generici programmi per Internet e applicazioni multimediali come *Xmms*. Se credete di conoscere già a sufficienza questi strumenti, potete tranquillamente saltare questo capitolo. Tuttavia, non è escluso che possiate imparare comunque qualcosa di nuovo **:-)**.

11.1. StarOffice, una meraviglia nello stile di Linux

StarOffice è stato creato nel 1985 da Marco Börries, il quale riscosse un tale successo con questa suite di programmi per ufficio che decise di renderla disponibile per un maggior numero di utenti, vale a dire tutti gli utenti di *GNU/Linux*, *MacOS* e *Windows*. In questo capitolo faremo riferimento alla versione 5.2, diversa dalla suite *OpenOffice* sviluppata dalla **Sun Microsystems** e dalla comunità open-source; la seconda, quando il suo sviluppo sarà stato completato, sarà pubblicata completamente sotto la GPL, mentre la versione che noi descriveremo è ancora in forma binaria, e quindi proprietaria. Tutto questo potrebbe sembrarvi senza senso; se vi sentite confusi, date uno sguardo alla Licenza Pubblica Generica GNU riportata alla fine di questo libro.

StarOffice può essere usato per fare molte cose: funziona da programma di elaborazione testi WYSIWYG (*What You See Is What You Get*, letteralmente “quello che vedi è quello che ottieni”), da foglio elettronico, da programma per presentazioni, etc. Potete anche usarlo per scaricare la posta elettronica. Ora che sapete cosa può fare *StarOffice* per voi, andiamo a descriverne le caratteristiche fondamentali.

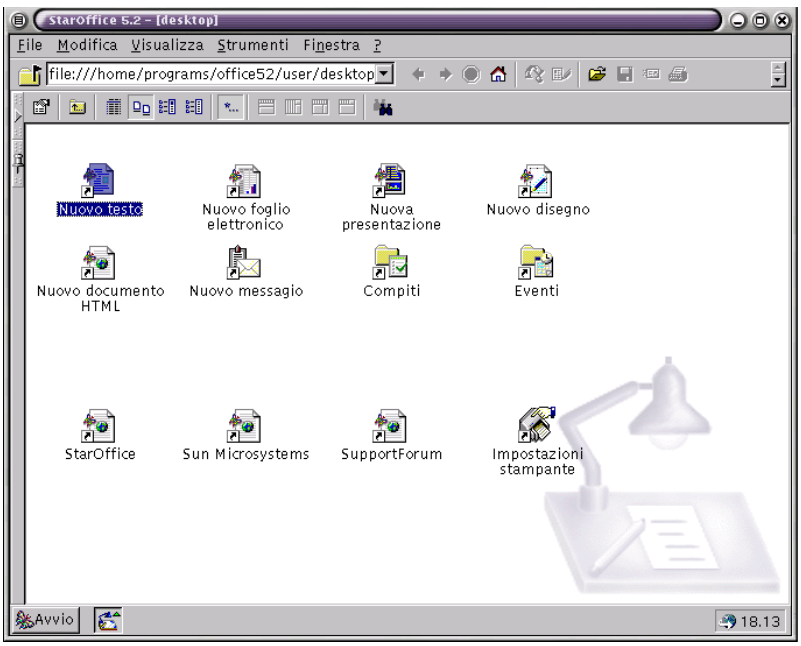


Figura 11-1. Il desktop tuttofare: StarOffice

Come potete notare dall’immagine del desktop di *StarOffice*, questo programma racchiude tutte le applicazioni di cui potreste avere bisogno in una normale giornata di lavoro. Tuttavia, ai fini di questa documentazione, parleremo solo dell’elaboratore di testi.

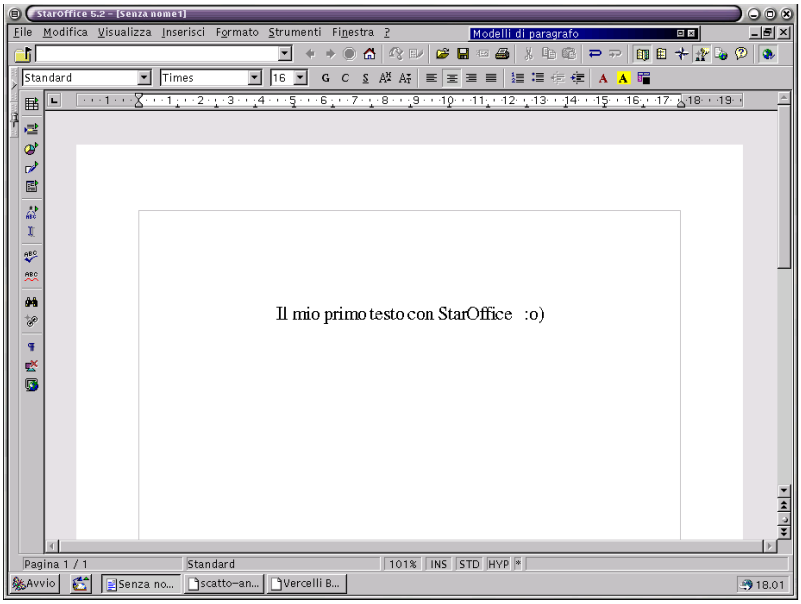


Figura 11-2. Scrivete, scrivete... :-)

Ora esamineremo i menu, per farvi capire le possibilità di *`StarOffice`*. Ma prima avviate il programma cliccando sull'icona del menu di KDE e scegliendo *`StarOffice`* dal sottomenu Office; potete anche creare un collegamento simbolico sul desktop, cliccando su di esso con il pulsante destro del mouse e scegliendo Crea nuovo→Collegamento a un'applicazione.

> **Nota:** Per chi usa *`GNOME`* il procedimento è molto simile: cliccate con il pulsante destro del mouse in un punto del desktop e selezionate Nuovo→Launcher, inserite il Nome, il Commento, il Comando (con il percorso completo) e assicuratevi che sia selezionato il tipo Applicazione. Infine scegliete una Icona adeguata.

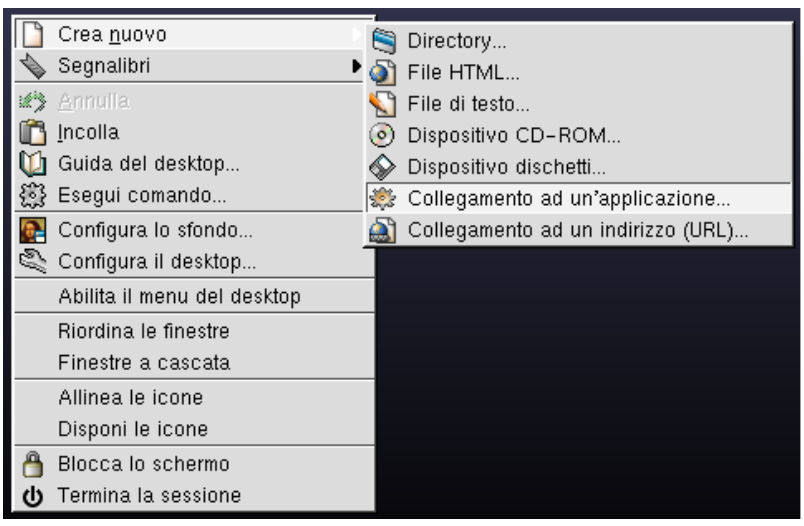


Figura 11-3. Creare un collegamento a StarOffice

Scrivete poi, nell'apposito campo, il nome dell'applicazione seguito dall'estensione `.desktop`, e scegliete un'icona cliccando su quella predefinita. Dovete anche inserire nella scheda Esegui il percorso dell'applicazione da eseguire, che dovrebbe essere

```
/home/your_user_name/office52/soffice
```

.

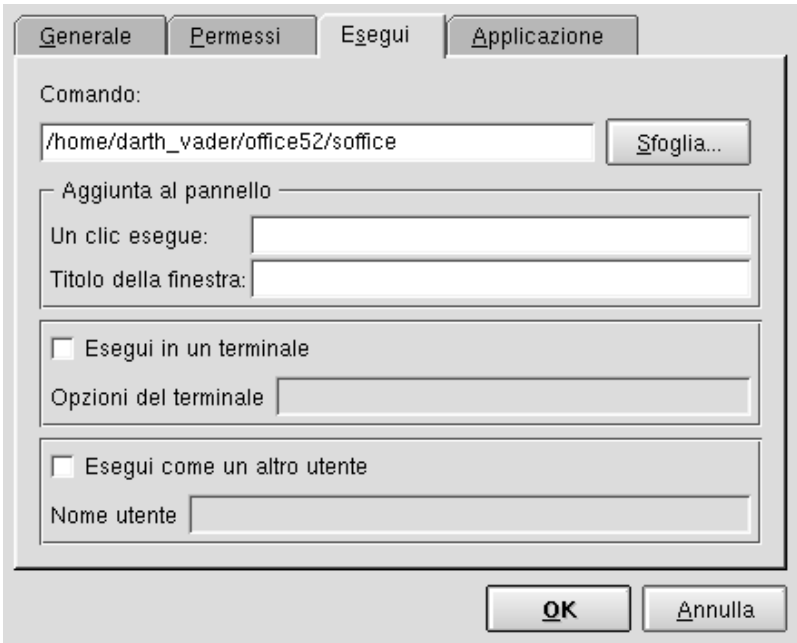


Figura 11-4. Proprietà del collegamento

Nota: Permetteteci un breve commento sulle scorciatoie da tastiera: molti di noi sono sempre affascinati da questa piccola cosa con due o tre tasti chiamata *mouse*, ma le scorciatoie da tastiera permettono di eseguire semplici operazioni senza togliere le mani dalla tastiera, velocizzando quindi il lavoro. Ad esempio, `Ctrl-O` apre un documento, `Ctrl-C` memorizza parte di un documento per poterla copiare altrove, etc. Esplorate i menu, e scoprirete che alla maggior parte delle funzioni principali è associata una scorciatoia.

Menu File

Contiene voci come Apri, Chiudi, Stampa, etc. È probabilmente il menu più utilizzato, dato che contiene i comandi fondamentali. Attraverso questo stesso menu potete accedere alla lista degli ultimi documenti aperti di recente.

Menu Modifica

Anche questo menu è molto utilizzato, poiché contiene i noti comandi `Copia e Incolla`, oltre alla comoda voce Trova e sostituisci, la cui finestra può essere aperta con `Ctrl-H`.

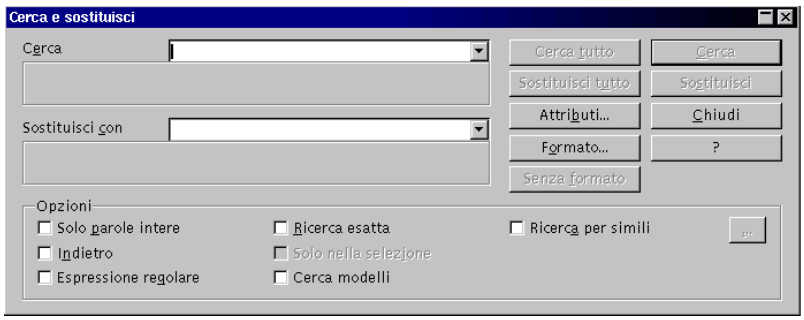


Figura 11-5. Trovare e sostituire facilmente le parole

Nota: Osservate il trattino che è sotto a ogni voce del menu: rappresenta un altro modo di accedere rapidamente ai comandi. Ad esempio, premere `Alt-M` (Menu Modifica) e poi il tasto **u** è un modo di aprire rapidamente la rubrica degli indirizzi.

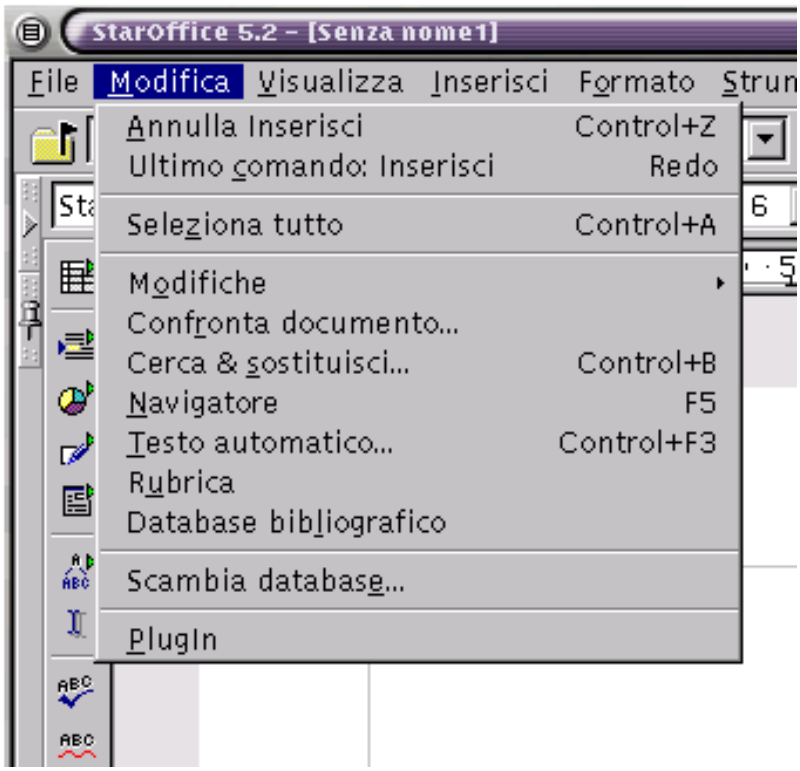


Figura 11-6. Dove sono i miei contatti?

Menu Visualizza

Questo menu contiene, tra le altre, le voci Zoom, Barre strumenti e Caratteri non stampabili. Se siete così sfortunati da possedere un monitor da 14 pollici, sicuramente apprezzerete l'opzione Zoom. Se invece siete dei maniaci del mouse, configurate la vostra barra strumenti sostituendo i pulsanti che non usate mai con altri che userete più spesso. L'opzione Caratteri non stampabili, invece, aiuta a impaginare i documenti con maggior precisione.

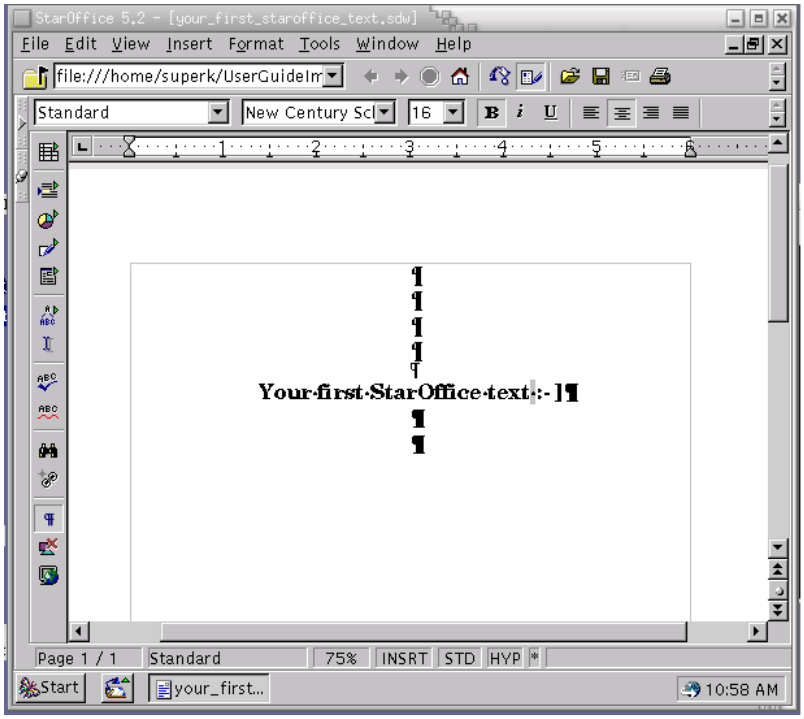


Figura 11-7. Come sapere dove si trovano spazi e paragrafi

Nota: Cliccando sulla piccola freccia di fianco alla finestra dei livelli di stile si apre una struttura ramificata contenente, oltre ad alcuni accessori di *StarOffice*, la rappresentazione completa del filesystem del vostro computer. Potete quindi accedere ai vostri file tramite l'opzione Explorer, selezionando la directory `/home/il_vostro_nome_utente` o qualunque altra desideriate.

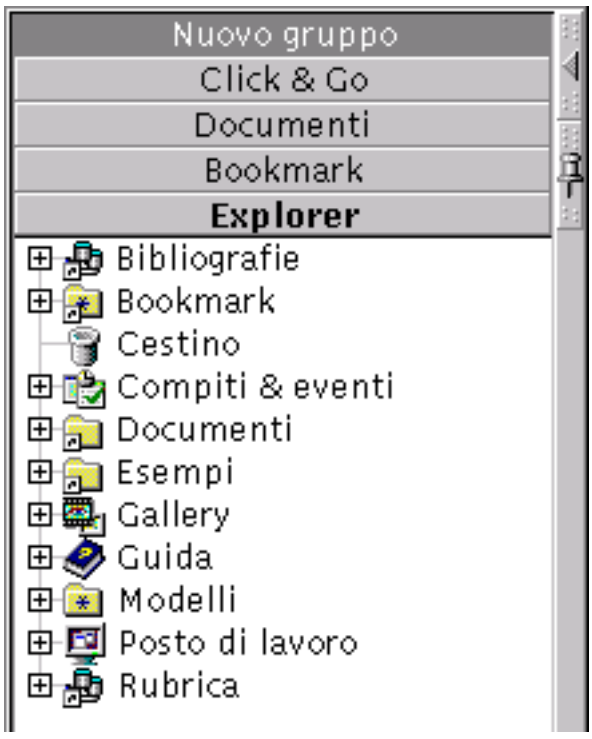


Figura 11-8. Cercate i vostri file con l'Explorer di StarOffice

Menu Inserisci

Questo menu offre funzionalità molto utili, come l'Interruzione manuale, Intestazioni e piè di pagina e gli indici. La prima viene generalmente usata quando si crea un documento nel quale le nuove sezioni devono sempre iniziare ad inizio pagina, e mai a metà. Si noti che lo stesso risultato può essere ottenuto con `Ctrl-Invio`. Intestazioni e piè di pagina evitano di dover riscrivere il titolo del documento all'inizio o alla fine di ogni pagina, il che potrebbe essere piuttosto noioso, per usare un eufemismo. Infine, se dovete gestire documenti di notevoli dimensioni, potreste aver bisogno di creare degli indici, e potete farlo con l'apposito sottomenu.

> **Nota:** Questo è il menu da usare se si devono inserire tabelle, file o immagini. Premendo `Alt-I` e il tasto **t** si aprirà una finestra in cui poter scegliere il numero di righe e colonne della tabella da inserire.

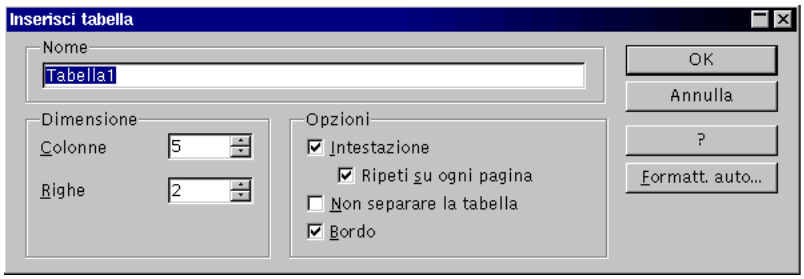


Figura 11-9. Creare tabelle per i vostri documenti

Menu Formato

Questo menu contiene le principali opzioni di formattazione, come Carattere, Pagina e Paragrafo. La prima applica al documento, tra le altre cose, le impostazioni di font, stile e dimensione; nelle varie schede troverete le opzioni per gli effetti sul testo, i collegamenti ipertestuali e lo sfondo. Nel sottomenu Paragrafo è possibile impostare colori di sfondo, spaziatura, rientri, tabulatori, etc. Il sottomenu Pagina, invece, come suggerisce anche il nome, è dedicato a opzioni di impaginazione globali più avanzate.

Menu Strumenti

In questo menu troviamo i migliori amici degli scrittori: Controllo ortografico, Thesaurus e Opzioni. Selezionando l'opzione Controllo ortografico (o premendo F7) viene avviato un correttore che segnala le parole scritte in modo errato. Si noti che, **prima** di iniziare a correggere un documento, deve essere impostata la lingua appropriata; inoltre, dopo aver cambiato l'impostazione se necessario (ad esempio, se volete correggere un documento in inglese ma è selezionato il dizionario italiano), dovrete chiudere il documento e poi riaprirlo. Anche l'opzione Thesaurus apre una finestra, che però in questo caso mostra alcuni sinonimi tra cui scegliere.

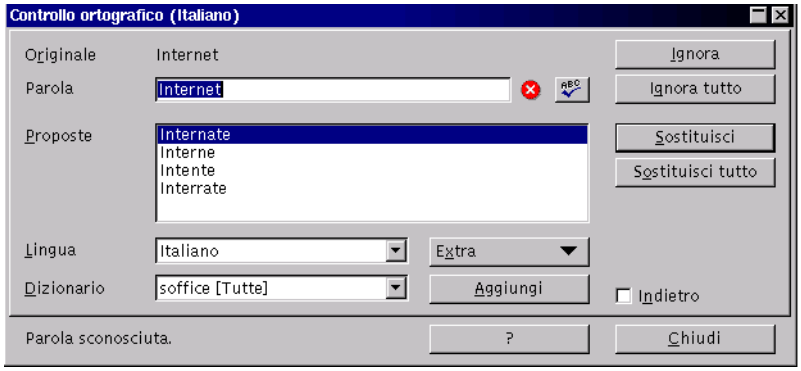


Figura 11-10. Controllo ortografico: usatelo, per favore!

Il menu Opzioni, comunque, è il più importante per quel che riguarda la personalizzazione: qui potete impostare, ad esempio, i percorsi predefiniti da aprire per evitare di dover ogni volta rovistare in tutte le vostre directory per trovare un file...

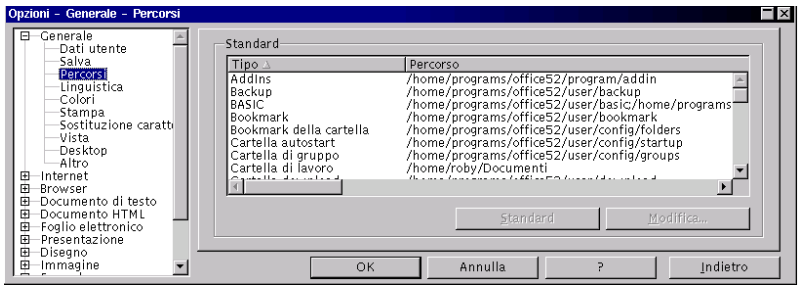


Figura 11-11. Personalizzatelo in base alle vostre necessità

Menu Finestre

Tramite questo menu potete ordinare le finestre dei documenti come preferite: a cascata, oppure affiancate in verticale o in orizzontale.

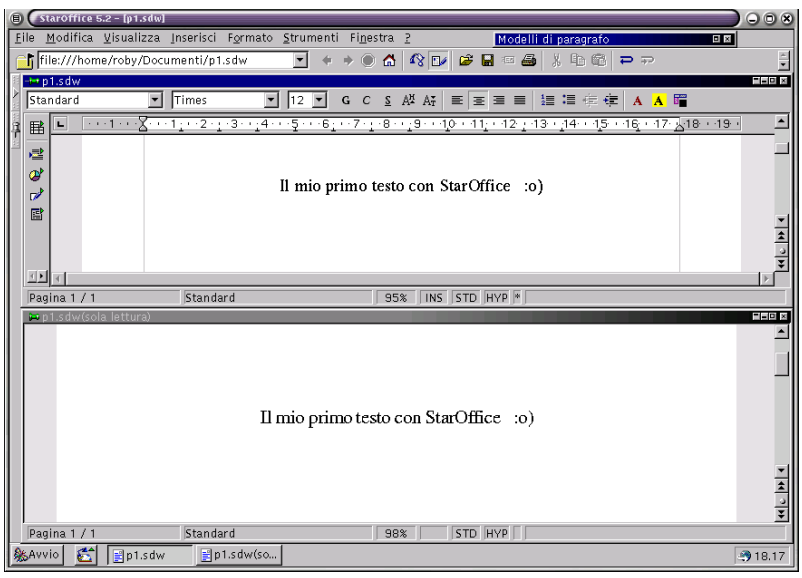


Figura 11-12. Il multitasking esaltato dalle finestre multiple

Menu Aiuto

Questo, infine, è il menu in cui cercare aiuto per qualsiasi argomento riguardante *StarOffice*. Se, ad esempio, doveste avere un dubbio sui collegamenti ipertestuali, potreste semplicemente selezionare l'argomento nell'indice. Inoltre, se non siete abituati a lavorare con questo tipo di programmi, potete provare ad attivare i suggerimenti semplici e avanzati; una volta imparate le operazioni che vi servono più spesso, probabilmente deciderete di disattivarli perché tendono a diventare fastidiosi... Se poi volete registrare il vostro programma, potete farlo da qui.

11.2. Uso generico di Internet

Se pensate che le vostre conoscenze di Internet siano scarse, questa sezione fa per voi. Altrimenti potreste comunque dare un'occhiata a queste pagine, ma tenete conto che vi troverete soltanto informazioni elementari su come navigare, scrivere messaggi di posta elettronica, etc.

Nota: Esistono molti navigatori per il web, e molti programmi di posta elettronica. In questa sede parleremo di *Netscape*, che è probabilmente il più utilizzato. In ogni caso, tutti i navigatori e i programmi di posta funzionano più o meno allo stesso modo e quindi, in generale, le informazioni contenute in questa sezione possono essere applicate alla maggior parte dei programmi.

11.2.1. Configurare il programma di posta elettronica

Innanzitutto, per poter proseguire, dovete configurare il programma di posta e il navigatore; per farlo dovete conoscere il vostro nome utente, la vostra password e i nomi dei server *POP*/IMAP, SMTP e NNTP. Se non siete in possesso di queste informazioni dovrete procurarvele (chiedendo al vostro provider, ad esempio).

11.2.1.1. Identità

Per configurare la posta elettronica avviate *Netscape*, aprite il menu Edit e selezionate la voce Preferences. Nella finestra che compare troverete una categoria Mail & Newsgroups; selezionate la prima voce, Identity. Riempite i vari campi: il vostro nome, l'indirizzo *e-mail* (questi primi due campi sono obbligatori), l'indirizzo per le risposte, la vostra organizzazione e il file contenente la firma - potete infatti creare un file per poter firmare le vostre e-mail in maniera professionale: aprite il vostro editor di testi preferito e scrivete un testo con il quale volete essere identificati dai vostri corrispondenti su Internet, salvatelo come file con estensione `.txt` e siete pronti ad inserirlo nelle impostazioni di *Netscape*.

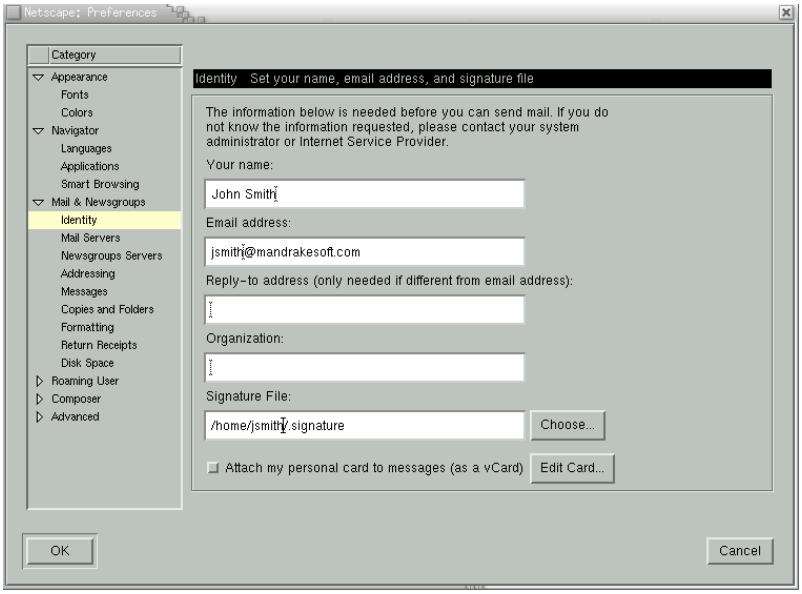


Figura 11-13. Chi sei?

> **Nota:** I seguenti parametri vengono tutti impostati tramite il sottomenu Edit→Preferences. Eviteremo di ripeterlo ulteriormente per rendere più scorrevole la lettura.

11.2.1.2. I server di posta

Per poter ricevere la posta elettronica avete bisogno di un server di posta; per impostarne uno, premete il pulsante Edit nella scheda Mail Servers e inserite il nome del vostro server (ad es.: mail.mandrakesoft.com). Se usate un server *POP*, non ne potete usare altri e la posta sarà conservata sul vostro computer; se invece usate un server IMAP, potete usare tutti i server che volete e la posta potrà rimanere sul server. Scrivete infine il vostro nome utente e la vostra password negli appositi campi; volendo potete far memorizzare al programma la password, sebbene non sia una operazione sicura. Tutti questi dati vi devono essere stati forniti dal vostro provider, il quale dovrebbe anche indicarvi il nome di un server SMTP per la posta in uscita.

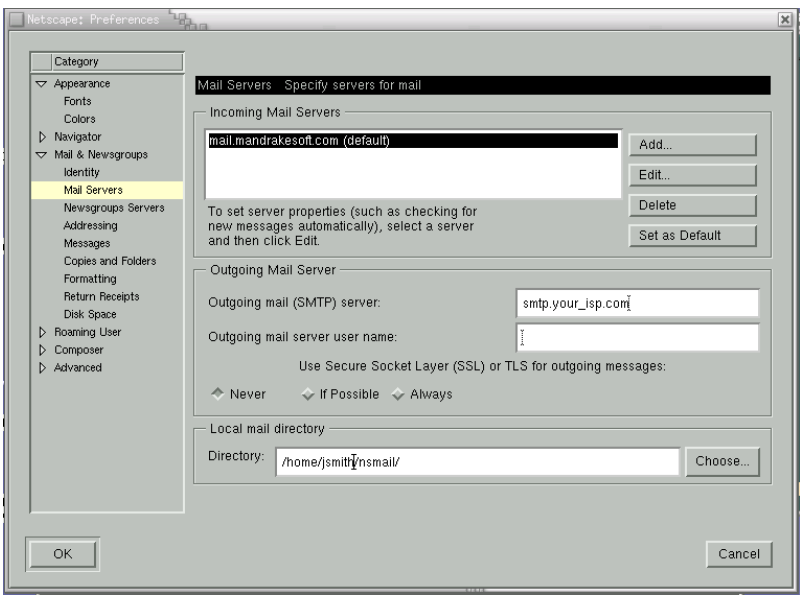


Figura 11-14. Configurare i server di posta

11.2.1.3. I server dei newsgroup

Anche per questo tipo di server la procedura è analoga a quella descritta nel paragrafo precedente: il vostro provider dovrebbe avervi dato il nome di un altro server, ma stavolta per i gruppi di discussione (ingl. *newsgroup*).

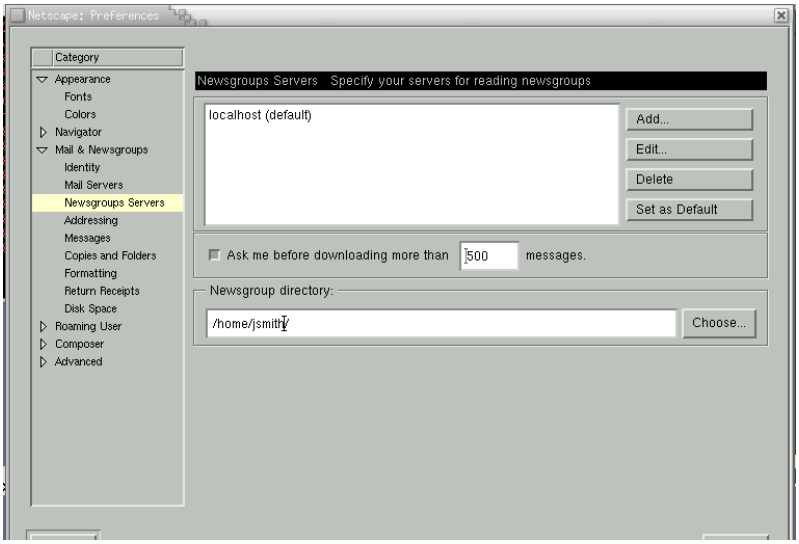


Figura 11-15. Configurare i server dei newsgroup

11.2.1.4. Indirizzi

La pagina Addressing è particolarmente utile, in quanto permette al programma di posta di facilitare alcune fasi della creazione di un messaggio. Potete impostarlo in modo che, al momento di scrivere il nome del destinatario, esso effettui una ricerca nella vostra rubrica e vi presenti una scelta di possibili destinatari, se il nome che avete scritto è comune a più di una persona nella rubrica (ad es.: Mario Rossi e Mario Bianchi); fatta la vostra scelta, potete concludere l'inserimento dell'indirizzo premendo il tasto `Tab`.

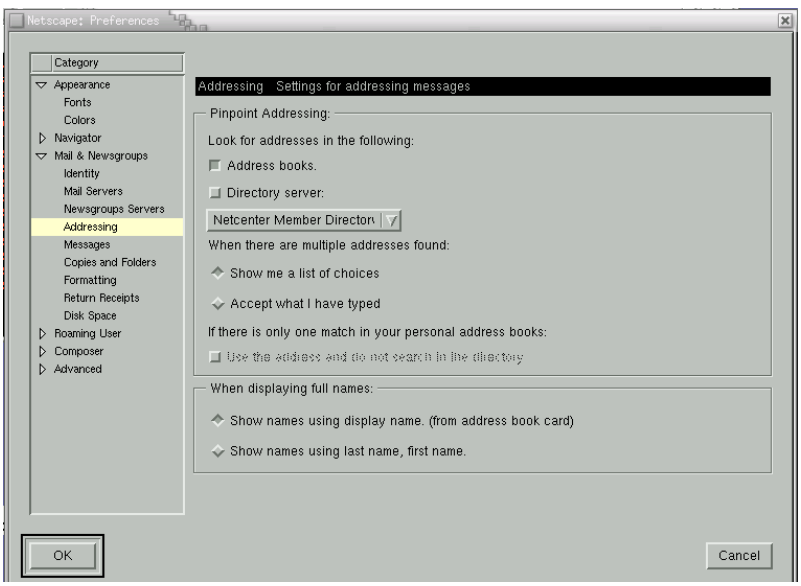


Figura 11-16. Abbreviare la strada per le e-mail

11.2.1.5. Messaggi

Questa pagina permette di personalizzare l'aspetto dei messaggi. Se lo desiderate, potete fare in modo che il messaggio originale venga automaticamente citato quando rispondete a un'*e-mail*. Le opzioni più interessanti, comunque, sono quelle per il ritorno a capo (*Message wrapping*): vi è mai capitato di ricevere un'*e-mail* per leggere la quale dovevate far scorrere la finestra orizzontalmente con il mouse? È poco piacevole... Questa opzione, invece, impagina le vostre *e-mail* con un massimo di 72 caratteri per riga.

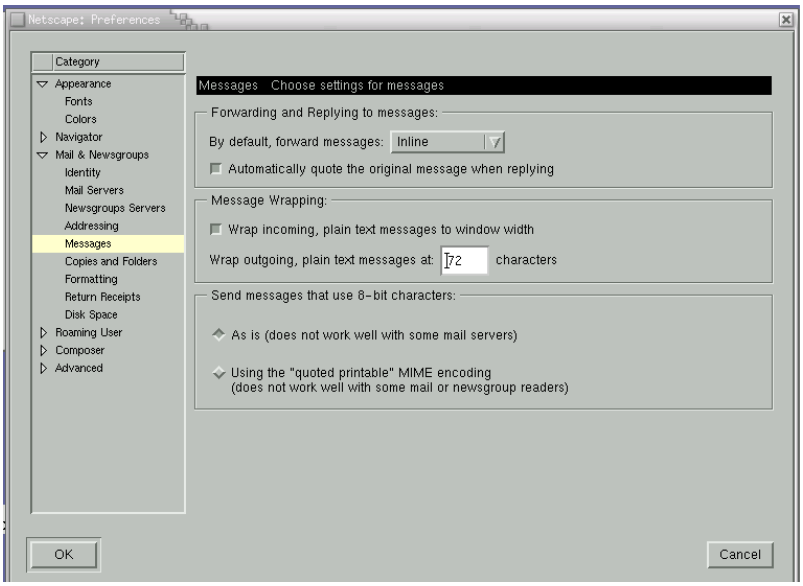


Figura 11-17. Date un aspetto migliore ai vostri messaggi!

11.2.1.6. Copie e cartelle

Qui potete scegliere di inviare "copie carbone nascoste" (Blind Carbon Copy) a chiunque vogliate. Ad esempio, potreste spedire a voi stessi una copia di tutte le *e-mail* che inviate, invece di accumularle nella cartella della posta inviata.

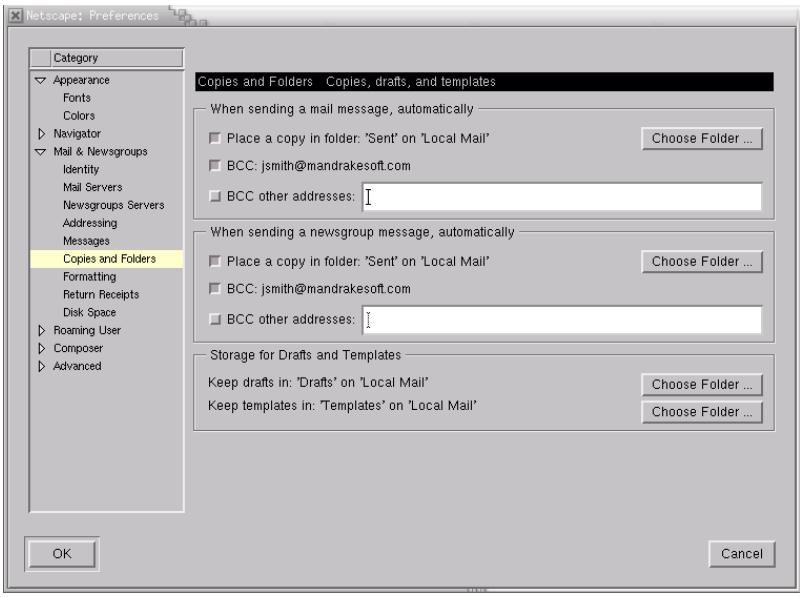


Figura 11-18. Mandate un sacco di e-mail... in modo intelligente

11.2.1.7. Formattazione

Alcuni utenti preferiscono ricevere le *e-mail* come testo semplice, altri in formato HTML. Non importa quale dei due voi preferiate, quella che importa è l'opinione del destinatario... Ad esempio, alcuni utenti odiano ricevere *e-mail* in formato HTML, e potrebbero cancellarle direttamente perché sono troppo lunghe da scaricare. Ad altri non importa niente, e così via. Sicuramente conoscete i vostri corrispondenti via *e-mail* meglio di noi, quindi sta a voi accertarvi di usare un formato a loro gradito.

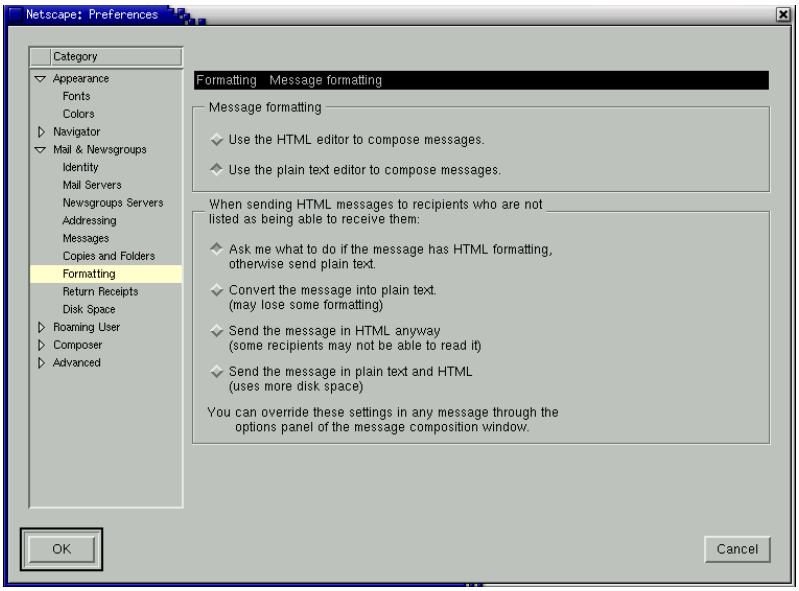

Netscape: Preferences
Category
Appearance
Fonts
Colors
Navigator
Mail & Newsgroups
Identity
Mail Servers
Newsgroups Servers
Addressing
Messages
Copies and Folders
Formatting
Return Receipts
Disk Space
Roaming User
Composer
Advanced
Formatting Message formatting
Message formatting
Use the HTML editor to compose messages.
Use the plain text editor to compose messages.
When sending HTML messages to recipients who are not listed as being able to receive them:
Ask me what to do if the message has HTML formatting, otherwise send plain text.
Convert the message into plain text. (may lose some formatting)
Send the message in HTML anyway (some recipients may not be able to read it)
Send the message in plain text and HTML (uses more disk space)
You can override these settings in any message through the options panel of the message composition window.
OK
Cancel

Figura 11-19. Rispettate i vostri corrispondenti

11.2.1.8. Ricevute di ritorno

Questa opzione è per assicurarvi che il destinatario comunichi di aver ricevuto il messaggio. In realtà gli utenti possono scegliere di non inviare una ricevuta, anche quando questa è stata espressamente richiesta, ma vi consigliamo comunque di usare questa caratteristica per documenti importanti o riservati.

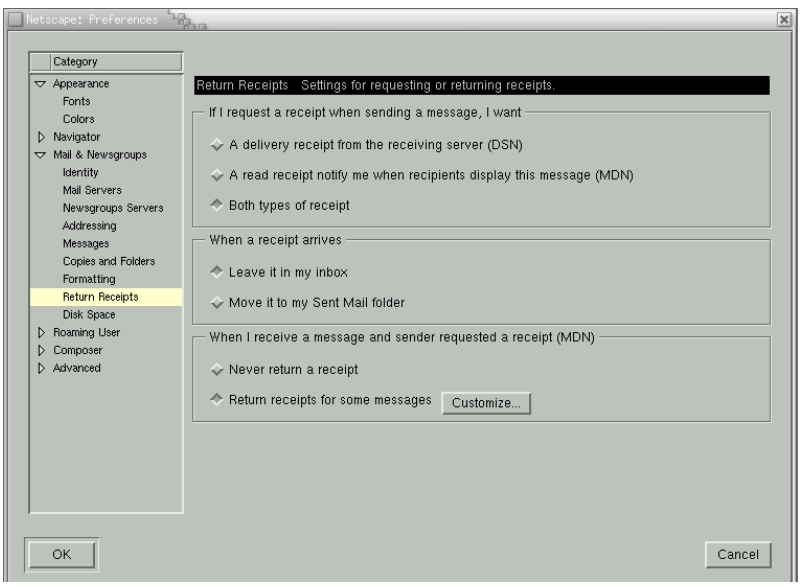


Figura 11-20. Certificato di avvenuta consegna

11.2.1.9. Spazio su disco

In base al numero di *e-mail* che ricevete ogni giorno, potreste voler limitare il numero di messaggi conservati sul server. È importante anche fare attenzione alla dimensione delle proprie *e-mail*, per non ritrovarsi messaggi da 5 Mb nella cartella della posta inviata.

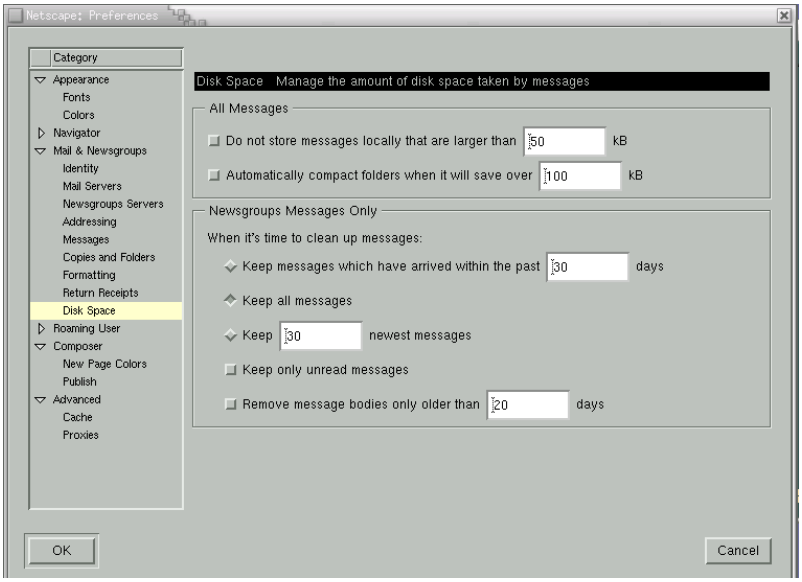


Figura 11-21. Risparmiate spazio su disco

11.2.2. E-mail

Se non avete mai mandato un'*e-mail*, o partecipato a una mailing list, cosa stavate aspettando? **:-)** Scherzi a parte, la posta elettronica consente di scambiare velocemente informazioni ed è ormai presente in tutte le imprese. Anche da casa sempre più persone si connettono a Internet, e sono disponibili connessioni veloci, come la DSL, in molti paesi.

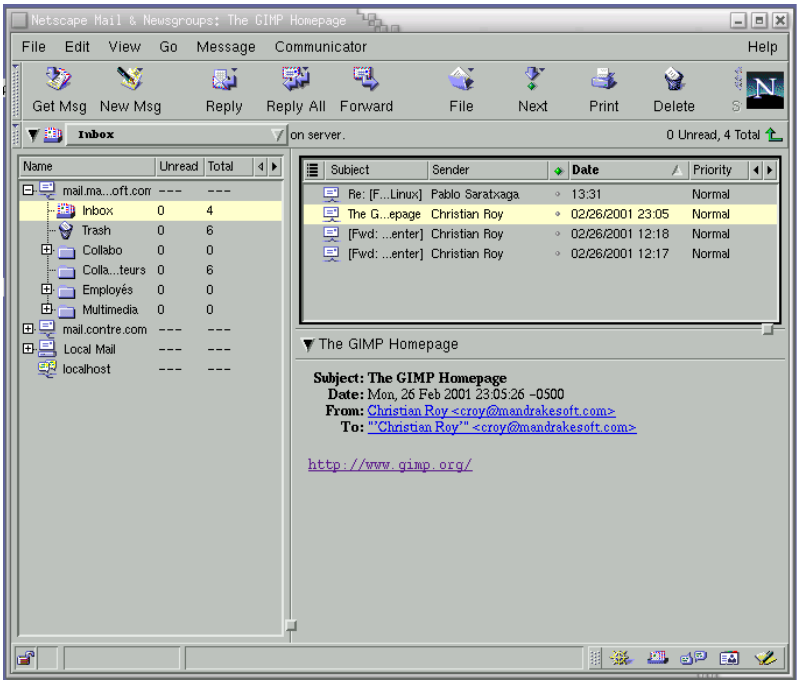

Netscape Mail & Newsgroups: The GIMP Homepage
File Edit View Go Message Communicator Help
Get Msg New Msg Reply Reply All Forward File Next Print Delete
Inbox
on server.
0 Unread, 4 Total
Name Unread Total
mail.ma...oft.com --- ---
Inbox 0 4
Trash 0 6
Collabo 0 0
Colla...teurs 0 6
Employés 0 0
Multimedia 0 0
mail.contre.com --- ---
Local Mail --- ---
localhost --- ---
Subject Sender Date Priority
Re: [F...Linux] Pablo Saratxaga 13:31 Normal
The G...epage Christian Roy 02/26/2001 23:05 Normal
[Fwd: ...enter] Christian Roy 02/26/2001 12:18 Normal
[Fwd: ...enter] Christian Roy 02/26/2001 12:17 Normal
The GIMP Homepage
Subject: The GIMP Homepage
Date: Mon, 26 Feb 2001 23:05:26 -0500
From: Christian Roy <croy@mandrakesoft.com>
To: "Christian Roy" <croy@mandrakesoft.com>
http://www.gimp.org/

Figura 11-22. Il programma di posta di Netscape

La figura precedente mostra la classica finestra della gestione della posta di *Netscape*. A sinistra trovate un elenco delle vostre directory, mentre a destra viene visualizzato il contenuto delle *e-mail*. Poiché né il programma di posta, né il navigatore dispongono di molte scorciatoie da tastiera, dovrete accedere ai menu con il mouse. Ecco, comunque, alcune funzioni alle quali è associata una scorciatoia: Reply (Rispondi, `Alt-R`), New message (Nuovo messaggio, `Alt-M`), New browser (Nuova finestra, `Alt-N`), Cut (Taglia, `Ctrl-X`), Copy (Copia, `Ctrl-C`) e Paste (Incolla, `Ctrl-V`). Provatele, e scoprirete quando velocemente potete inviare le *e-mail* senza che le vostre mani si sollevino dalla tastiera.

La barra strumenti che si trova sotto al menu è particolarmente utile: essa contiene pulsanti per tutte le principali funzioni di gestione della posta elettronica, come Get message, New message, Reply, etc.

11.2.2.1. Inviare un’e-mail

Inviare un’*e-mail* è molto semplice: basta cliccare su New message, e si aprirà una finestra.

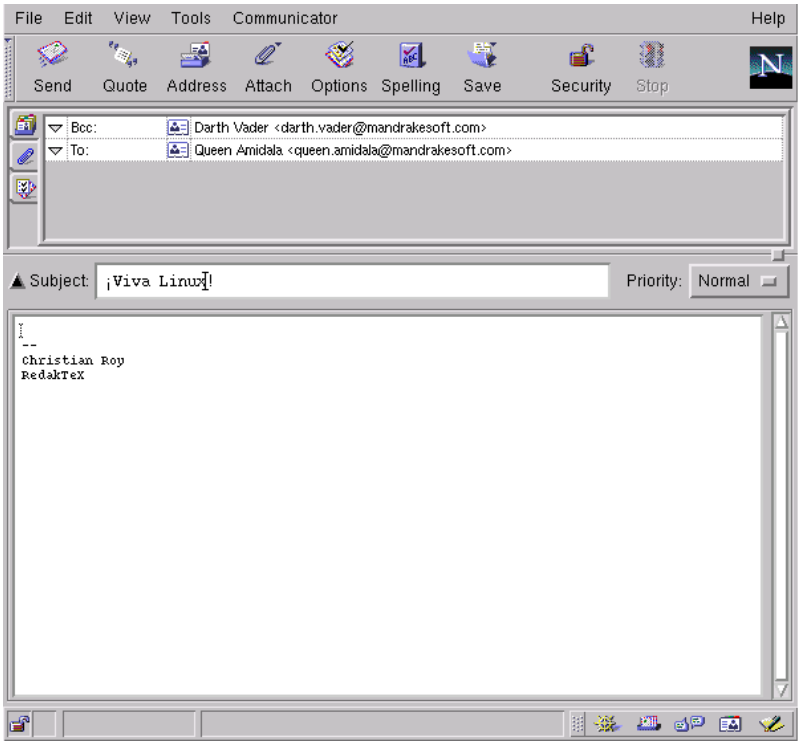


Figura 11-23. Un nuovo messaggio in Netscape

Come potete vedere nella figura, stiamo inviando una *e-mail* a Queen Amidala, mentre Darth Vader ne riceverà una copia nascosta (Blind Carbon Copy), vale a dire che Queen Amidala non saprà che una copia è stata inviata anche a Darth Vader. Questa possibilità può esservi utile se volete ricevere una copia dei messaggi che voi stessi spedite. Nei campi Carbon Copy e Blind Carbon Copy potete inserire tutti i destinatari che desiderate.

Quando scrivete una *e-mail* cercate di usare per il messaggio un oggetto chiaro e rappresentativo del contenuto, perché molti utenti di Internet ormai ricevono più di 50 *e-mail* al giorno. Potete anche impostare un livello di priorità adeguato, tramite il menu a comparsa che si trova nella parte destra della finestra del nuovo messaggio. Quando avete finito di scrivere il messaggio, per inviarlo premete il pulsante Send o la combinazione di tasti `Ctrl-Invio`.

Ora esploriamo meglio i menu.

Menu File

Questo menu contiene i comandi più elementari, come Print (Stampa), Close (Chiudi), Quit (Esci), etc. Si noti che l'opzione Close chiude solo il programma di posta, mentre l'opzione Quit chiude tutte le finestre di *Netscape*. Per vedere un elenco dei gruppi di discussione ospitati dal vostro news server e poter seguire quelli che desiderate usate l'opzione Subscribe.

Menu Edit (Modifica)

In questo menu si trovano le opzioni di Copia e incolla e alcuni sottomenu interessanti. La voce più importante, a nostro avviso, è la voce Preferences, che apre la finestra nella quale potete impostare gli indirizzi dei server di posta, la vostra identità, l'indirizzo *e-mail*, l'indirizzo per le risposte (nel caso sia diverso da quello che usate normalmente), i server per i gruppi di discussione, etc.

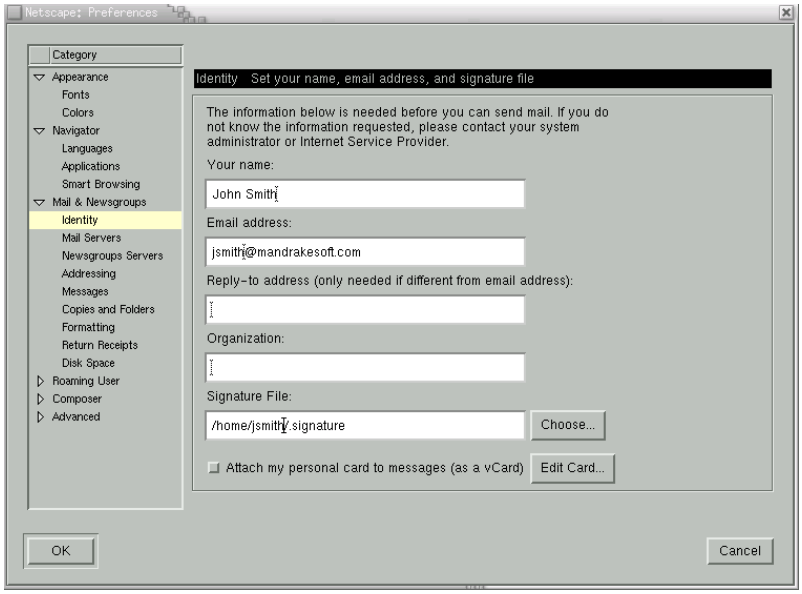


Figura 11-24. Le preferenze di Netscape

L'opzione Message Filters (filtri per i messaggi), invece, può essere molto interessante per chi riceve quotidianamente grandi quantità di *e-mail* e vuole suddividerle automaticamente in sottocartelle, evitando che si accumulino tutte nella "povera" cartella *Inbox*.

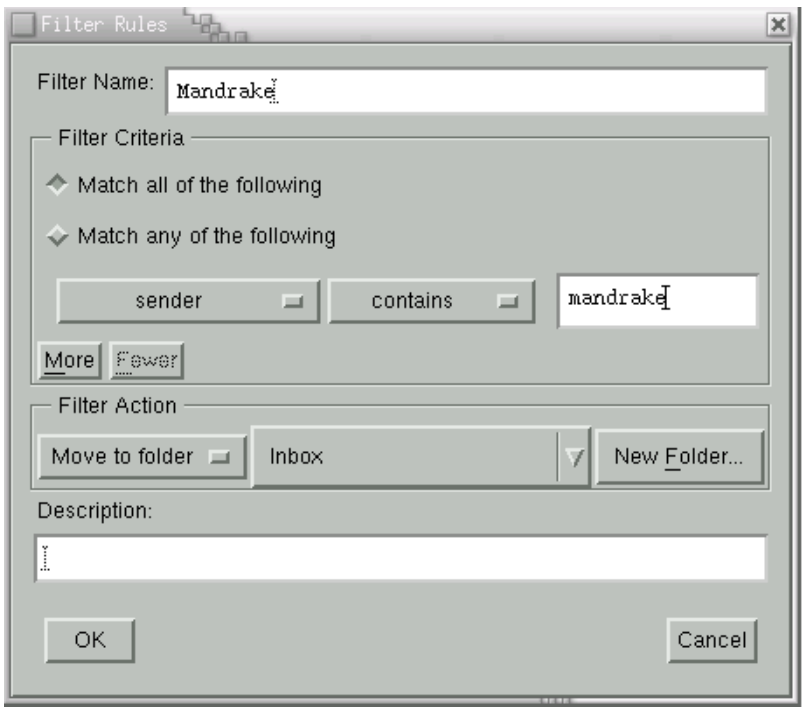


Figura 11-25. I filtri di Netscape

Menu View (Visualizza)

Questo menu è "solo per i vostri occhi" **:-)**. Tra le altre, contiene le due pratiche opzioni View Attachments Inline (visualizza allegati nel testo) e Wrap Long Lines (spezza righe lunghe).

Menu Go (Vai)

Tramite questo menu potete spostarvi da un messaggio all'altro, e da una cartella all'altra; potete muovervi con il mouse oppure usare le comode combinazioni di tasti `Alt+Giù` e `Alt+Su`.

Menu Message (Messaggio)

In questo menu potete fare moltissime cose: spostare file, inoltrare messaggi, rispondere, modificare i messaggi aprendoli come se fossero nuovi messaggi in composizione (possibilità molto utile se volete rispondere a qualcuno senza che vengano aggiungi i simboli ">" su tutta l'*e-mail*), e altro.

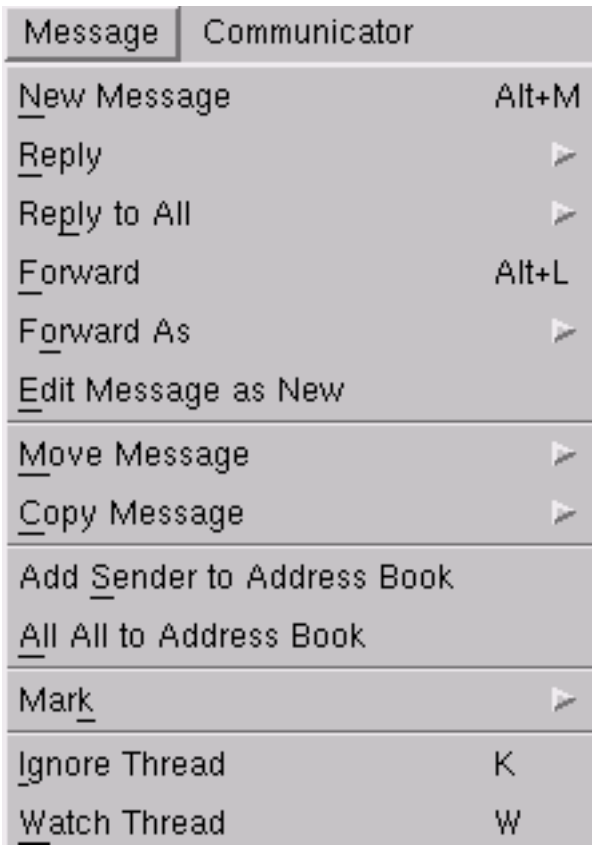


Figura 11-26. Gestite i vostri messaggi con l'aiuto di questo menu

Menu Communicator

Questo menu, infine, contiene tutti i componenti indispensabili del programma. Qui potete aprire il programma di posta, il navigatore web, la rubrica indirizzi, modificare i vostri segnalibri (ingl. *bookmarks*), etc.

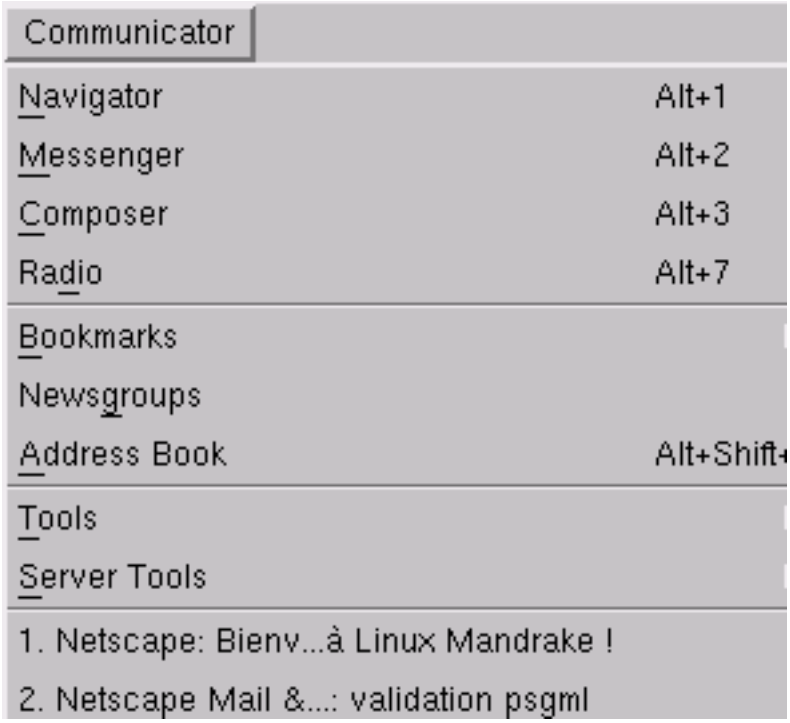


Figura 11-27. Un menu per tutti i gusti

11.3. Strumenti multimediali

Se siete di quelli che non possono vivere senza MP3, questa sezione fa per voi **:-)**. Qui esploreremo il meraviglioso mondo del multimediale, in particolare *Xmms* e i vari strumenti multimediali disponibili nella distribuzione **Linux-Mandrake**.

11.3.1. Uso di Xmms

Innanzitutto, *Xmms* sta per "X Multimedia System" (sistema multimediale di X). Con questo programma potete ascoltare molti tipi di sorgenti audio, come normali CD musicali e file MP3; una delle sue caratteristiche più attraenti è la possibilità di cambiarne la "pelle" (ingl. *skin*), vale a dire il suo aspetto. Ma iniziamo dalle caratteristiche di base.

> **Nota:** Nel seguito supporremo che sappiate già usare un lettore di CD, quindi non descriveremo le funzioni dei tasti play, rewind (riavvolgi), etc.

Per avviare *Xmms* aprite il menu di *KDE* o *GNOME* e selezionate Multimedia →Suono →Xmms. Potete anche creare un collegamento sul desktop, come descritto in precedenza. Se preferite usare la linea di comando, basta digitare `xmms &`.

Il principale menu che userete sarà il menu Options; per aprirlo cliccate con il tasto destro sulla finestra principale. Nella stessa finestra c'è un pulsante EQ, che potete premere per aprire un piccolo equalizzatore

nel quale cambiare i parametri a vostro piacimento. Il pulsante PL apre invece la "playlist", cioè l'elenco delle canzoni che volete ascoltare.

Figura 11-28. La finestra principale di Xmms con l'equalizzatore e la play list

> **Nota:** Nella figura precedente potete vedere che è stata scelta la skin Chaos (guardate la barra del titolo), ma voi potete scegliere la skin che preferite cliccando con il destro sulla finestra principale di *Xmms* e selezionando Options+Skins: apparirà un menu, al quale potete accedere anche con `Alt-S`, contenente tutte le skin disponibili sul vostro sistema (generalmente la directory contenente le skin è `/home/nome_utente/.xmms/Skins`); se ne volete scaricare altre, cercatele su www.xmms.org (http://www.xmms.org/).

Per poter ascoltare la musica dovete aggiungere i file che volete ascoltare nella vostra playlist. Potete farlo in diversi modi: cliccando con il destro sul pulsante play compare la struttura ad albero del vostro filesystem, dalla quale potete selezionare i brani che vi interessano, selezionando sia direttamente i file, sia directory o URL. Oppure potete scegliere i file tramite la playlist stessa, premendo il pulsante add e selezionando directory o URL. Per rimuovere i file dalla lista potete procedere allo stesso modo, in questo caso usando il pulsante sub.

Tramite il pulsante misc potete ordinare la playlist come preferite: in ordine casuale, scegliendo alcuni brani particolari, etc. A proposito di playlist, a volte potreste voler salvare una sequenza di canzoni che vi piace in modo particolare; potete farlo cliccando sul pulsante list e selezionando save, oppure new se volete riascoltare una playlist precedentemente salvata.

Come abbiamo già detto, il menu Options è, in genere, il più utile; provate alcune delle opzioni che contiene, come Sticky (`Ctrl-S`), che fa comparire *Xmms* in tutti i desktop in modo che possiate sempre accedervi; potete inoltre raddoppiare le dimensioni della finestra del programma (`Ctrl-D`), se pensate che sia troppo piccola, oppure scegliere di visualizzare il tempo rimanente (Remaining) o quello trascorso (Elapsed Time), e così via. Personalizzate il programma come volete, in assoluta libertà; le opzioni sono così numerose che non è possibile descriverle tutte in questa sede.

Nel menu Options, comunque, il sottomenu più importante è quello delle preferenze: se le preferenze non sono correttamente impostate, infatti, potrebbe essere impossibile ascoltare la musica. Controllate quindi che sia tutto configurato a dovere.

Infine, due scorciatoie da tastiera che sicuramente apprezzerete: se volete far ripetere un brano o una selezione di brani, digitate **r** mentre il cursore del mouse si trova sulla finestra principale di *Xmms*; per rimescolare i brani, invece, premete **s**.

11.3.2. The Gimp

Innanzitutto, se non avete mai sentito parlare di *GIMP*, vi starete chiedendo cosa vuol dire il nome: *GNU Image Manipulation Program* (programma di elaborazione immagini GNU). Si tratta probabilmente del programma più complesso tra quelli introdotti in questo capitolo. Un suggerimento: esistono molte guide per questo programma sul web (sul sito di *GIMP*, www.gimp.org (http://www.gimp.org/)), e anche un ottimo libro, **Grok-**

king The Gimp, scritto da Carey Bunk e pubblicato dalla New Riders. Comunque, qui illustreremo alcune delle sue caratteristiche più semplici.

Per avviarlo, aprite il menu di *KDE* o *GNOME* e selezionate Multimedia →Grafica →The Gimp. Potreste anche creare un collegamento sul desktop, come descritto in precedenza. In un *terminale*, invece, basta digitare `gimp &`.

Figura 11-29. IL programma per l'elaborazione di immagini

Come potete vedere, la finestra è piuttosto piccola, ma non lasciatevi ingannare dalle dimensioni: le sue potenzialità vi stupiranno! Osservate prima la finestra principale: se posizionate il cursore del mouse su una delle icone, comparirà un riquadro contenente la descrizione dell'icona stessa. Questa finestra contiene tutte le opzioni principali.

Forse vi starete chiedendo come compiere semplici operazioni, come salvare le immagini o aprire la finestra delle opzioni degli strumenti; ebbene, la maggior parte dei comandi di *GIMP* sono accessibili cliccando con il tasto destro su una finestra.

> **Nota:** Se in genere usate il formato GIF, dovrete prima convertire le immagini in modalità scala di colore (guardate nel menu Immagine→Modalità).

Esaminiamo ora la finestra dei livelli. *GIMP* essenzialmente opera su immagini strutturate in più livelli sovrapposti. Potete provare a caricare una vostra immagine e aggiungervi un nuovo livello; in questo modo potrete modificare i colori, le forme e l'aspetto solo del nuovo livello, oppure di tutta l'immagine.

Figura 11-30. I livelli di GIMP

Bene, è tutto quello che possiamo dirvi, per ora. Ricordatevi di leggere le guide su *GIMP* che vi abbiamo indicato **:-)**.

Capitolo 12. Configurazione delle connessioni a Internet

Il vostro sistema **Linux-Mandrake** include uno strumento che permette una facile configurazione dei servizi ***Internet***. Vi sarà d'aiuto anche nel configurare la connessione Internet in un certo numero di modi diversi. Per lanciarlo dovete prima aprire *Control Center* e cliccare su Network & Internet, poi su Connessione. Diamo uno sguardo all'interfaccia principale (Figura 12-1):

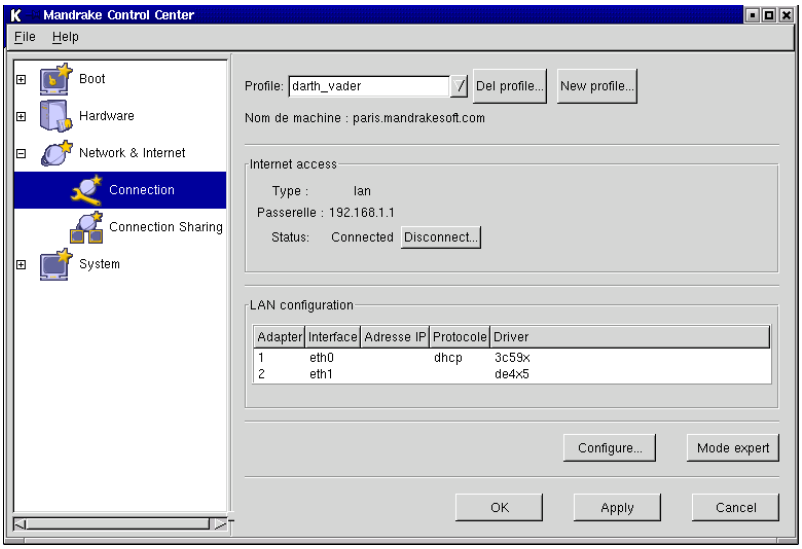


Figura 12-1. Connessione a Internet

Gli elementi disponibili sono diversi, vediamoli:

- Scelta profilo: se intendete connettervi con il vostro sistema da ambienti diversi (tipicamente un computer portatile che dispone di una connessione Internet tramite la LAN dell'ufficio e di una via modem a casa), qui potete scegliere il profilo da attivare a seconda della situazione.
- Cancella profilo: per rimuovere il profilo selezionato.
- Nuovo profilo: per creare un nuovo profilo di connessione. Dopo averlo creato, dovrete configurarlo usando il wizard ("assistente") di connessione.
- Pulsante Disconnetti o Connetti: per accessi non permanenti, vi permette di controllare lo stato della vostra connessione.
- Configura: lancia il wizard di configurazione descritto più avanti.
- Modo Esperto: non documentato, vi permette di configurare l'accesso senza usare il wizard.
- OK: controlla la validità delle scelte ed esce dall'applicazione.
- Applica: controlla la validità delle scelte senza uscire dall'applicazione.
- Annulla: esce dall'applicazione e annulla tutte le modifiche.

Una breve introduzione al wizard di configurazione dell'accesso a Internet. Comparirà una finestra di dialogo che vi chiederà se intendete individuare automaticamente le interfacce (rispondete no se per caso notate qualche problema dopo aver cliccato su sì la prima volta), e in seguito vi mostrerà la lista dei tipi di connessione disponibili.

Una volta selezionata una connessione, vi verranno fatte molte domande in base al tipo, accertatevi di avere a portata di mano tutti i parametri forniti dal vostro provider di servizi Internet.

III. Costruire il proprio mondo

Capitolo 13. Proteggere il vostro sistema

Linux-Mandrake ora include la suite di strumenti per la sicurezza *Bastille*, costituita da due componenti - uno per la configurazione di base, e uno per le impostazioni più avanzate - che permettono di rendere il vostro sistema molto più sicuro. Vi consigliamo caldamente di usare questi strumenti subito dopo la prima installazione del sistema, anche prima di connetterlo in rete.

13.1. Configurazione semplificata

Il programma *BastilleChooser* consente agli utenti inesperti di rendere sicuro il proprio sistema con molta semplicità, e senza imporre limiti troppo ristretti all'uso quotidiano del computer. Questo programma funziona come un piccolo assistente (ingl. *wizard*), del quale andiamo ora a descrivere le varie fasi.

1. Introduzione (Figura 13-1): premete Next (Avanti) per andare alla prima pagina, o Cancel (Annulla) per chiudere l'assistente.

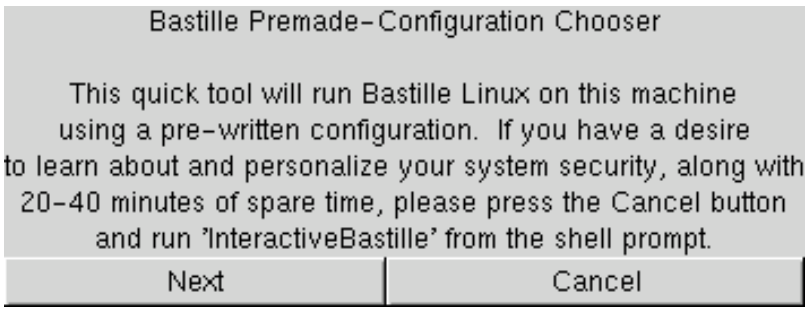

Bastille Premade-Configuration Chooser
This quick tool will run Bastille Linux on this machine using a pre-written configuration. If you have a desire to learn about and personalize your system security, along with 20-40 minutes of spare time, please press the Cancel button and run 'InteractiveBastille' from the shell prompt.
Next
Cancel

Figura 13-1. Introduzione all'assistente `BastilleChooser`

2. Quella che segue (Figura 13-2) è la prima pagina dell'assistente, nella quale dovete scegliere il livello di sicurezza che dovrà essere impostato sul vostro sistema. Come recita il testo di presentazione, a un livello di sicurezza superiore generalmente corrisponde una minore facilità d'uso. Dovrete scegliere il giusto equilibrio tra l'importanza di avere un sistema sicuro e il bisogno di avere un sistema facile da usare.

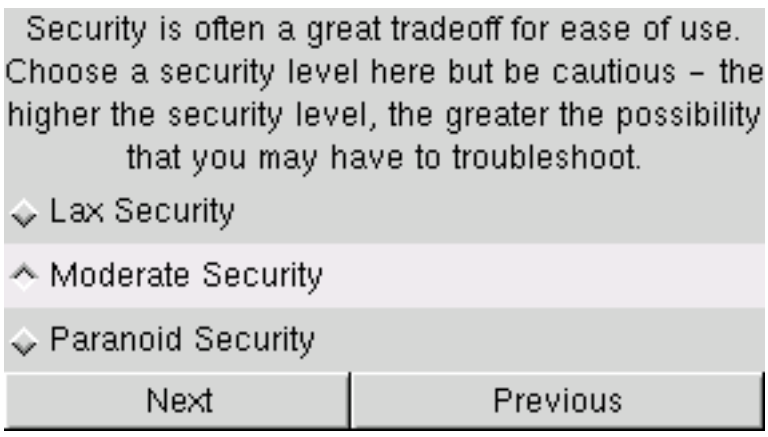

Security is often a great tradeoff for ease of use. Choose a security level here but be cautious - the higher the security level, the greater the possibility that you may have to troubleshoot.
Lax Security
Moderate Security
Paranoid Security
Next
Previous

Figura 13-2. La scelta di un livello di sicurezza

3. Una volta fatta la vostra scelta, vi sarà chiesto se il vostro computer dovrà funzionare da server (Figura 13-3). Se rispondete No, tutte le porte d'accesso al sistema saranno chiuse e la configurazione assistita terminerà. Se invece rispondete Sì, comparirà un'altra finestra dalla quale poter scegliere i servizi che il sistema deve offrire.

   Leggete la sezione *I livelli di sicurezza nel dettaglio*, pag. 133, per avere maggiori dettagli sui diversi livelli di sicurezza, per un uso sia come postazione di lavoro che come server.

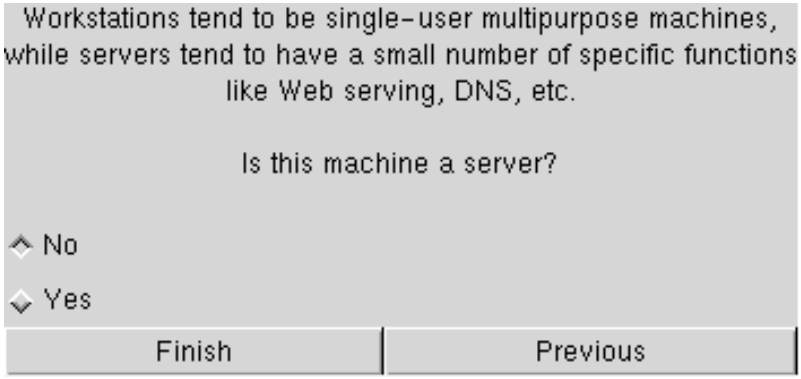

Workstations tend to be single-user multipurpose machines, while servers tend to have a small number of specific functions like Web serving, DNS, etc.
Is this machine a server?
No
Yes
Finish
Previous

Figura 13-3. Il vostro computer è usato come server?

4. Se avete risposto Sì nella pagina precedente, ora vi verrà chiesto quali servizi volete rendere accessibili sul vostro sistema (Figura 13-4). Fate la scelta che desiderate per ciascun servizio fra quelli disponibili, e poi cliccate sul pulsate Finish (Fine); il firewall accetterà solo le richieste pertinenti ai servizi che sono stati contrassegnati con Sì in questa finestra.

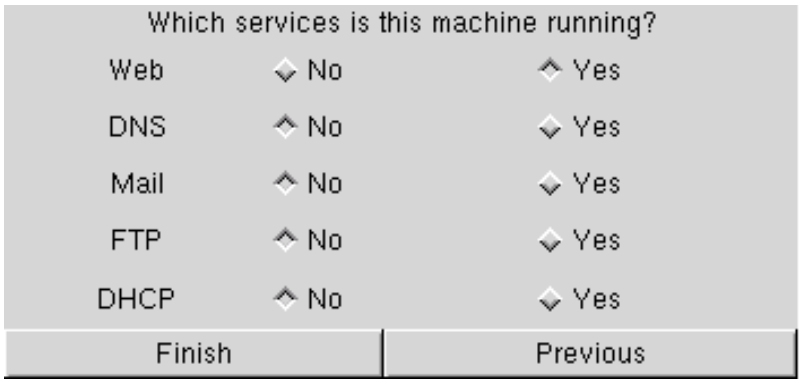


Figura 13-4. La scelta dei servizi consentiti

È tutto! Se pensate che questo assistente non contempli tutte le opzioni che avreste invece voluto configurare, leggete la prossima sezione.

13.2. Configurazione avanzata

In questa sezione vi parleremo di `InteractiveBastille`, uno strumento molto più evoluto che permette anche a persone inesperte di configurare moltissimi parametri relativi alla sicurezza. Per seguire le istruzioni di tutti gli assistenti che esso contiene ci potrebbe volere anche un'ora, facendolo con attenzione. Ma cosa volete che sia un'ora di tempo, se può salvarvi da una intrusione nel vostro sistema?

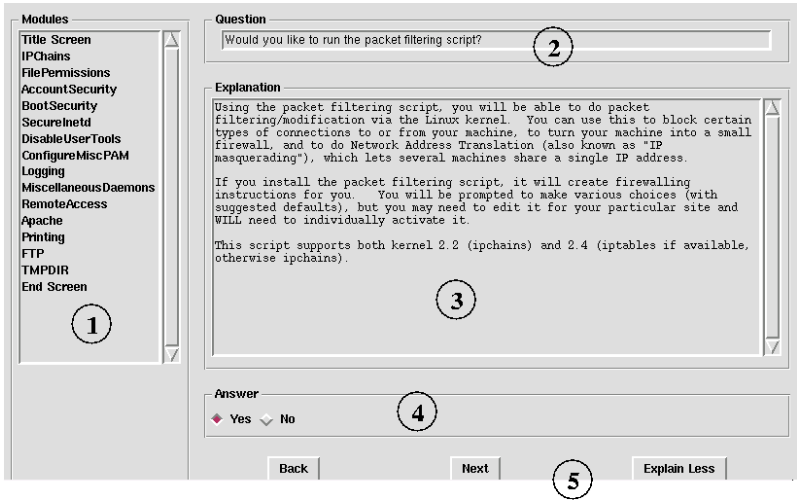

Modules
Title Screen
IPChains
FilePermissions
AccountSecurity
BootSecurity
SecureInetd
DisableUserTools
ConfigureMiscPAM
Logging
MiscellaneousDaemons
RemoteAccess
Apache
Printing
FTP
TMPDIR
End Screen
1
Question
Would you like to run the packet filtering script?
2
Explanation
Using the packet filtering script, you will be able to do packet filtering/modification via the Linux kernel. You can use this to block certain types of connections to or from your machine, to turn your machine into a small firewall, and to do Network Address Translation (also known as "IP masquerading"), which lets several machines share a single IP address.
If you install the packet filtering script, it will create firewalling instructions for you. You will be prompted to make various choices (with suggested defaults), but you may need to edit it for your particular site and WILL need to individually activate it.
This script supports both kernel 2.2 (ipchains) and 2.4 (iptables if available, otherwise ipchains).
3
Answer
Yes
No
4
Back
Next
Explain Less
5

Figura 13-5. Una finestra tipica di `InteractiveBastille`

Questo strumento è composto da 14 assistenti, ciascuno relativo a un particolare aspetto della sicurezza. La finestra, della quale potete vedere un esempio in Figura 13-5, è divisa in cinque parti:

1. Un menu contenente 16 voci: una per la pagina introduttiva, 14 corrispondenti ai 14 assistenti, e una pagina conclusiva (End screen) dove è possibile confermare le scelte fatte in tutti gli assistenti e applicarle al sistema.
2. La domanda.
3. Un testo che spiega la domanda, da leggere attentamente prima di dare una risposta.
4. La risposta: può essere semplicemente una scelta tra Sì e No, oppure un campo in cui immettere dei valori seguendo le indicazioni del testo esplicativo.
5. I pulsanti di navigazione:
   - Back (indietro): torna alla pagina precedente dell'assistente che si sta usando,
   - Next (avanti): procede alla domanda successiva dell'assistente,
   - Explain Less/More (spiega meno/di più): sceglie spiegazioni più o meno dettagliate.

Il modo migliore per procedere è il seguente:

1. Eseguite tutti gli assistenti, uno dopo l'altro. In realtà, probabilmente non avrete bisogno di eseguirli tutti: generalmente la prima domanda di ogni assistente serve a capire se ne avete veramente bisogno oppure no.
2. Rispondete Sì nella sezione End Screen per rendere effettive le modifiche.
3. Provate tutte le caratteristiche principali del vostro sistema, e controllate che l'accesso sia negato per tutti i servizi non autorizzati; in poche parole, controllate che il sistema si comporti come voi vi aspettate che faccia in base alla nuova configurazione appena impostata, e accertatevi che non ci siano fastidiosi effetti collaterali.
4. Se i risultati non corrispondono a quelli desiderati, usate di nuovo il programma di configurazione finché non raggiungete il vostro obiettivo.

13.3. I livelli di sicurezza nel dettaglio

In questa parte descriveremo dettagliatamente i tre livelli `Rilassato` (ingl. *`Lax`*), `Moderato` (*`Moderate`*) e `Paranoico` (*`Paranoid`*) che vengono utilizzati nell'impostazione del livello di sicurezza, sia durante l'installazione, sia successivamente tramite *`BastilleChooser`*.

13.3.1. Configurazione come postazione di lavoro

13.3.1.1. Livello di sicurezza rilassato

- Niente firewall
- Disattiva l'attributo SUID degli strumenti del news server e di DOSEMU
- Imposta l'invecchiamento delle password - gli account vecchi e inutilizzati saranno disabilitati, e gli utenti che ne sono i proprietari saranno avvisati
- Protegge con password la modalità utente singolo
- Applica dei limiti all'utilizzo di risorse da parte di qualsiasi utente o programma, per respingere eventuali attacchi di tipo *`Denial of Service`*.
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva il demone del server DHCP
- Disabilita i demoni SNMP
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server Apache
- Disattiva i *`Server Side Include`* (SSI) di Apache
- Imposta umask a 022
- Imposta il livello di sicurezza a 2
- Applica i permessi di livello 2 per i file
- Rimuove "." dalla variabile PATH
- Disattiva il telnet
- Disattiva il servizio ftp
- Attiva i controlli di sicurezza

13.3.1.2. Livello di sicurezza moderato

- Firewall moderato
- Disattiva l'attributo SUID di dump, restore, cardctl, rsh, rlogin e rcp
- Disattiva l'attributo SUID degli strumenti del news server e di DOSEMU

- Inibisce l’accesso al sistema tramite rsh/rlogin
- Imposta l’invecchiamento delle password - gli account vecchi e inutilizzati saranno disabilitati, e gli utenti che ne sono i proprietari saranno avvisati
- Protegge con password la modalità utente singolo
- Applica dei limiti all’utilizzo di risorse da parte di qualsiasi utente o programma, per respingere eventuali attacchi di tipo *Denial of Service*.
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva il demone APMd
- Disabilita NFS e Samba
- Disabilita GPM
- Disattiva il demone del server DHCP
- Disabilita i demoni SNMP
- Disattiva la modalità di monitoraggio della rete di Sendmail, in modo che il sistema non funzioni da server di posta
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server Apache
- Disattiva i *Server Side Include* (SSI) di Apache
- Imposta umask a 022
- Imposta il livello di sicurezza a 3
- Applica i permessi di livello 3 per i file
- Rimuove "." dalla variabile PATH
- Disattiva il telnet
- Disattiva l’ftp
- Inibisce la modalità anonima per l’FTP
- Attiva i controlli di sicurezza
- Applica la protezione di TMPDIR

13.3.1.3. Livello di sicurezza paranoico

- Firewall restrittivo
- Disattiva l’attributo SUID di mount, umount, ping, at usernetctl e traceroute
- Disattiva l’attributo SUID di dump, restore, cardctl, rsh, rlogin e rcp
- Disattiva l’attributo SUID degli strumenti del news server e di DOSEMU
- Inibisce l’accesso al sistema tramite rsh/rlogin
- Permette l’uso di cron al solo utente root
- Disabilita lo script di avvio della pcmcia
- Imposta l’invecchiamento delle password - gli account vecchi e inutilizzati saranno disabilitati, e gli utenti che ne sono i proprietari saranno avvisati

- Protegge con password la modalità utente singolo
- Applica dei limiti all'utilizzo di risorse da parte di qualsiasi utente o programma, per respingere eventuali attacchi di tipo *Denial of Service*.
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva il demone APMd
- Disabilita NFS e Samba
- Disabilita GPM
- Disattiva il demone del server DHCP
- Disabilita i demoni SNMP
- Disattiva la modalità di monitoraggio della rete di Sendmail, in modo che il sistema non funzioni da server di posta
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server Apache
- Disattiva i *Server Side Include* (SSI) di Apache
- Impedisce al server Apache di seguire i collegamenti simbolici
- Disabilita i CGI del server Apache
- Disattiva tutti gli altri demoni, ad eccezione di crond, syslog, keytable, network, gpm, xfs e pcmcia
- Imposta umask a 077
- Imposta il livello di sicurezza a 4
- Applica i permessi di livello 4 per i file
- Rimuove "." dalla variabile PATH
- Disattiva il telnet
- Disattiva l'ftp
- Inibisce la modalità anonima per l'FTP
- Inibisce la modalità utente per l'FTP
- Attiva i controlli di sicurezza
- Applica la protezione di TMPDIR

13.3.2. Configurazione come server

La configurazione come server presenta tre possibili livelli di sicurezza, nei quali inizialmente i principali server (DNS, Mail, web, FTP e DHCP) sono disattivati, e vengono successivamente attivati in base a quale dei cinque tipi di server viene richiesto dall'utente.

13.3.2.1. Livello di sicurezza rilassato

- Niente firewall
- Disattiva l'attributo SUID di dump/restore, cardctl, dosemu e dei programmi del news server
- Rafforza l'invecchiamento delle password

- Protegge con password la modalità utente singolo
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva apmd, NFS, Samba, pcmcia, il server DHCP, il news server, i demoni di routing, NIS, SNMPD
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server web Apache
- Disattiva i *Server Side Include* (SSI) di Apache
- Imposta umask a 022
- Imposta il livello di sicurezza a 2
- Applica i permessi di livello 2 per i file
- Disattiva il telnet
- Disattiva l'ftp
- Attiva i controlli di sicurezza

13.3.2.2. Livello di sicurezza moderato

- Firewall moderato
- Disattiva l'attributo SUID di dump/restore, cardctl, dosemu e dei programmi del news server
- Disattiva l'attributo SUID di rsh, rlogin
- Inibisce l'autenticazione basata su rhost
- Rafforza l'invecchiamento delle password
- Protegge con password la modalità utente singolo
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva apmd, NFS, Samba, pcmcia, il server DHCP, il news server, i demoni di routing, NIS, SNMPD
- Disabilita GPM
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server web Apache
- Disattiva i *Server Side Include* (SSI) di Apache
- Inibisce l'esecuzione di script CGI in Apache
- Inibisce la modalità utente per l'FTP
- Inibisce la modalità anonima per l'FTP
- Imposta umask a 022
- Imposta il livello di sicurezza a 3
- Applica i permessi di livello 3 per i file
- Rimuove "." dalla variabile PATH
- Disattiva il telnet
- Disattiva l'ftp

- Attiva i controlli di sicurezza

13.3.2.3. Livello di sicurezza paranoico

- Firewall restrittivo
- Disattiva l'attributo SUID di dump/restore, cardctl, dosemu e dei programmi del news server
- Disattiva l'attributo SUID di rsh, rlogin
- Disattiva l'attributo SUID di mount, umount, ping, at, usernetctl, traceroute
- Inibisce l'autenticazione basata su rhost
- Permette l'uso di cron al solo utente root
- Rafforza l'invecchiamento delle password
- Rafforza i limiti imposti sulle risorse per prevenire gli attacchi di tipo *Denial of Service*
- Protegge con password la modalità utente singolo
- Aggiunge ulteriori file di registro
- Disattiva apmd, NFS, Samba, pcmcia, il server DHCP, il news server, i demoni di routing, NIS, SNMPD
- Disabilita GPM
- Disabilita i comandi di analisi dati VRFY/EXPN in Sendmail
- Disattiva il server DNS
- Disattiva il server web Apache
- Disattiva i *Server Side Include* (SSI) di Apache
- Inibisce l'esecuzione di script CGI in Apache
- Impedisce al server Apache di seguire i collegamenti simbolici
- Disabilita la stampa
- Inibisce la modalità utente per l'FTP
- Inibisce la modalità anonima per l'FTP
- Applica la protezione di TMPDIR
- Imposta umask a 077
- Imposta il livello di sicurezza a 4
- Applica i permessi di livello 4 per i file
- Rimuove "." dalla variabile PATH
- Disattiva il telnet
- Disattiva l'ftp
- Attiva i controlli di sicurezza

Capitolo 14. Il Centro di Controllo Mandrake

Il Centro di Controllo Mandrake è lo strumento di configurazione principale per la vostra distribuzione **Linux-Mandrake**. Permette all'amministratore di sistema di configurare l'hardware e i servizi usati da tutti gli utenti. Gli strumenti richiamati per mezzo del Centro di Controllo semplificano enormemente la configurazione e l'uso del sistema, in particolare evitano di dover usare la maledetta linea di comando **:-)**

Non tutti gli strumenti accessibili per mezzo del Centro di Controllo verranno descritti in questo capitolo, in quanto uno di essi costituisce l'argomento di un capitolo a parte: *La gestione dei pacchetti*, pag. 171. Qui troverete anche la documentazione relativa a "*Gestione delle partizioni*, pag. 166", anche se tale programma non può essere lanciato tramite il *Control Center* per motivi di sicurezza.

Figura 14-1. L'icona del Control Center

> **Nota:** Il *Control Center* è disponibile anche da linea di comando, in modalità testo, lanciando DrakConf o mcc.

L'immagine che segue vi mostra la finestra che compare quando cliccate sull'icona relativa al *Control Center* presente sul desktop (Figura 14-1).

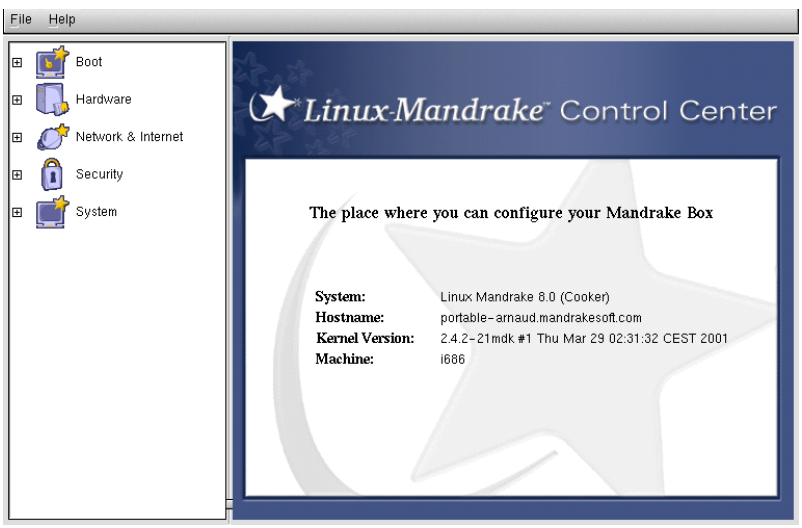


Figura 14-2. La finestra principale del Control Center

Gli strumenti sono ordinati in cinque categorie che formano una struttura ad albero sul lato sinistro della finestra. Potete aprire un ramo cliccando sul segno [+]. Qui di seguito troverete elencati tutti gli strumenti, con i riferimenti alle corrispondenti sezioni del manuale.

Boot	*Creazione di un dischetto di boot, pag. 140*
	Modifica della configurazione di avvio, pag. 140
Hardware	*Cambiare la risoluzione dello schermo, pag. 141*

	Configurazione dell'hardware, pag. 143
	Cambiare la configurazione del mouse, pag. 148
	Configurazione di una nuova stampante, pag. 149
	Come cambiare la mappa della tastiera, pag. 152
Rete e Internet	*Configurazione delle connessioni a Internet, pag. 127*
	Configurazione del vostro sistema come gateway, pag. 153
Sicurezza	*Impostazione del livello di sicurezza, pag. 153*
	Configurazione di un semplice firewall, pag. 154
Sistema	*Personalizzazione dei menu, pag. 155*
	Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema, pag. 159
	Gestione dei tipi di carattere disponibili sul vostro sistema, pag. 159
	Regolazione di data e ora, pag. 165
	La gestione dei pacchetti, pag. 171

Tabella 14-1. Rassegna rapida degli strumenti grafici Mandrake

14.1. Creazione di un dischetto di boot

Se non lo avete fatto nel corso dell'installazione, questo strumento vi permette di creare un dischetto di boot. Questo disco di salvataggio vi permette di effettuare alcune operazioni di manutenzione del vostro sistema in caso di blocco o di altri gravi problemi.

Consultate la sezione "Usare drakfloppy per creare un disco di avvio" del **Manuale di riferimento** per avere più informazioni sull'uso di questo strumento.

14.2. Modifica della configurazione di avvio

Questo programma vi permette di cambiare due aspetti del processo di boot: la modalità di boot (in modo testo o grafica) e la modalità di login.

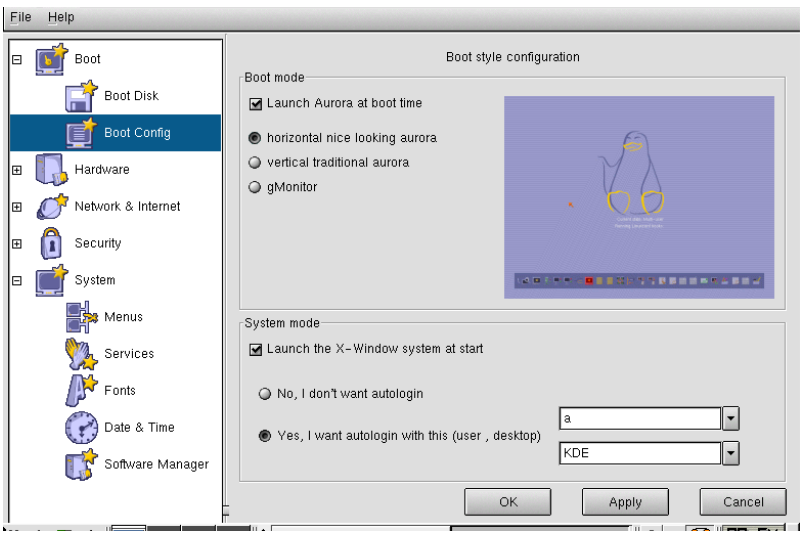


Figura 14-3. Scelta della modalità di boot

14.2.1. Configurazione della modalità di boot

Nella parte superiore della finestra di dialogo cliccate sul pulsante d'opzione Launch Aurora at boot time se desiderate un avvio del sistema in modalità grafica invece del consueto succedersi di messaggi di testo relativi al boot.

Se scegliete il boot in modalità grafica, vi verranno offerte tre possibilità: due impostazioni grafiche diverse per *Aurora*, e *gmonitor*. Entrambi questi strumenti vi permettono di controllare eventuali messaggi di avvertimento o di errore, e di cambiare il runlevel. Sulla destra potete vedere un'anteprima di entrambi.

14.2.2. Configurazione della modalità di login

Qui potete controllare il modo in cui gli utenti accedono al sistema. Le possibilità sono due:

1. Interfaccia grafica: se desiderate che il sistema X-Window (l'ambiente grafico) sia lanciato al momento del boot, cliccate sul pulsante d'opzione Launch the X-Window system at start. Se lo lasciate com'è, invece, effettuerete il login in modo testo.
2. Autologin: se siete i soli ad usare questa macchina e a nessun altro vi è consentito l'accesso, potreste voler effettuare automaticamente il login al momento del boot. Se cliccate sul pulsante Yes, I want autologin, dovete soltanto indicare l'utente che effettuerà la connessione automatica nel primo campo, e il window manager da questi preferito nel secondo.

14.3. Cambiare la risoluzione dello schermo

14.3.1. Configurazione di X - Modo base

Questo piccolo programma vi permette di cambiare la risoluzione video del vostro schermo, nel caso quella configurata durante il processo di installazione non vi soddisfi. Nella sua finestra (Figura 14-4) potete scegliere fra due parametri: risoluzione (in pixel) e profondità di colore (più semplicemente, il numero di colori). Fate le modifiche che desiderate e cliccate sul pulsante Ok.

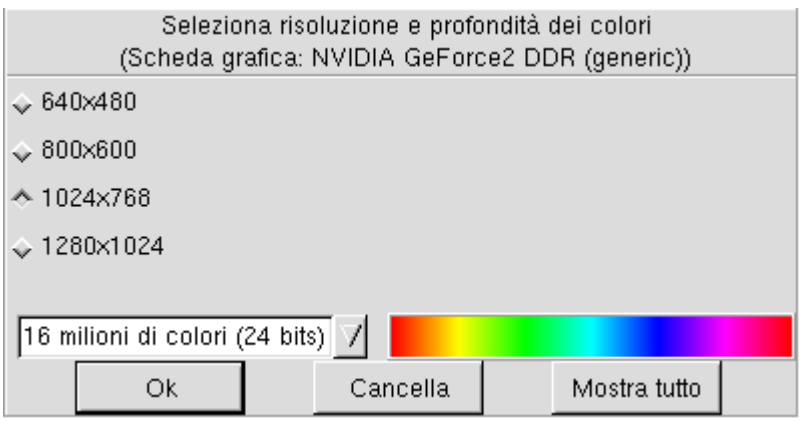


Figura 14-4. Scelta di una nuova risoluzione video

A questo punto una finestra di dialogo vi chiederà se desiderate verificare il funzionamento delle nuove opzioni o no (Figura 14-5). Vi raccomandiamo di effettuare il test, perché se le modifiche apportate non funzionano, in seguito sarà più difficile riportare alla piena funzionalità il vostro ambiente grafico.

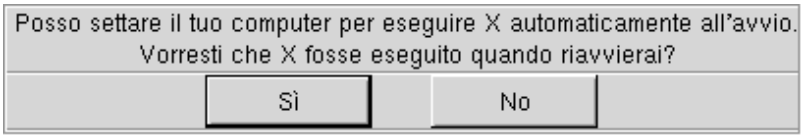

Posso settare il tuo computer per eseguire X automaticamente all'avvio.
Vorresti che X fosse eseguito quando riavvierai?
Sì
No

Figura 14-5. Provo la nuova risoluzione video?

I cambiamenti saranno attivati dopo che sarete usciti e rientrati in *KDE* (se vi trovate in tale ambiente).

14.3.2. Configurazione di X - Modo esperto

Potete anche usare uno strumento più avanzato, in grado di modificare anche le impostazioni relative al monitor o alla scheda grafica. Cliccate sul pulsante Expert Mode mentre vi trovate nella modalità normale. Vi verranno mostrate varie finestre, ciascuna delle quali corrisponde a un particolare aspetto della configurazione grafica:

Scelta del server

In base al tipo di scheda grafica usata, è probabile che per prima cosa vi venga chiesto quale server grafico intendete utilizzare. Di nuovo, a seconda del tipo di scheda grafica potreste avere la scelta fra vari tipi di accelerazione 3D/2D. Potrebbe essere necessario provare vari server prima di trovare quello più adatto alla vostra scheda e alle vostre necessità. Se la vostra scheda supporta i display multipli (*multi-head*) potrete anche decidere se approfittare di questa opzione o no.

Cambio della risoluzione

Questa opzione è simile a quella vista in modo base, fatta eccezione per un pulsante Mostra tutto che vi permetterà di accedere a un numero maggiore di risoluzioni e di profondità di colore.

Prova della configurazione

Vi raccomandiamo di effettuare questa prova, perché se le modifiche apportate non funzionano, in seguito sarà più difficile riportare alla piena funzionalità il vostro ambiente grafico.

X all'avvio

Rispondete No se preferite una schermata di login in modo testo al momento del boot. Scegliendo Sì, al boot verrà lanciato il gestore di login basato su interfaccia grafica.

Se il test delle modifiche non dovesse avere buon esito, vi verrà mostrato un menu che vi permette di scegliere un numero maggiore di parametri, in modo da trovare quelli più adatti:

Change monitor

Questa opzione mostra una struttura ad albero contenente tutti i modelli e i produttori di monitor più noti. Per prima cosa espandete il ramo corrispondente alla marca del vostro monitor, quindi scegliete il modello che state usando.

Change video card

Seguendo lo stesso metodo della lista dei monitor, scegliete il produttore della vostra scheda grafica e poi il modello.

Change resolution

Scegliendo questa voce ritroverete i pulsanti e gadget di opzione visti in precedenza.

Show information

Una semplice finestra di riepilogo delle vostre scelte attuali.

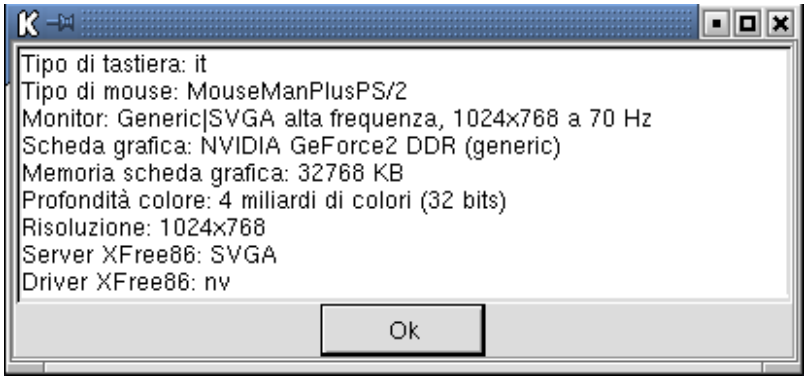

Tipo di tastiera: it
Tipo di mouse: MouseManPlusPS/2
Monitor: Generic|SVGA alta frequenza, 1024x768 a 70 Hz
Scheda grafica: NVIDIA GeForce2 DDR (generic)
Memoria scheda grafica: 32768 KB
Profondità colore: 4 miliardi di colori (32 bits)
Risoluzione: 1024x768
Server XFree86: SVGA
Driver XFree86: nv
Ok

Figura 14-6. La finestra di informazioni su `X`

Test again

Si raccomanda di eseguire un test finale della vostra configurazione prima di uscire da *`XFDrake`*; questo vi metterà al riparo da possibili problemi quando verrà riavviato il server grafico.

14.4. Configurazione dell'hardware

14.4.1. Introduzione

Il progetto *`HardDrake`* è nato con lo scopo di semplificare la configurazione dell'hardware su *`GNU/Linux`* offrendo all'utente un'interfaccia caratterizzata da una grande semplicità d'uso.

`HardDrake` si compone di due elementi principali:

1. uno strumento base chiamato *HardDrake* che viene usato per configurare l'hardware tramite...
2. ...*L'assistente di HardDrake* o altri programmi esterni di configurazione (che, a loro volta, possono essere configurati).

14.4.2. `HardDrake`

14.4.2.1. Descrizione

Quando è stata l'ultima volta che avete installato una nuova scheda audio sul vostro sistema *`GNU/Linux`* e, malgrado i vostri sforzi, non siete riusciti a farla funzionare? Certo sapete di che modello si tratta, e potete anche ipotizzare qual è il driver che la supporta, potreste persino avere qualche idea riguardo le porte IRQ, DMA e I/O che utilizza.

Ecco che interviene *`HardDrake`*.

`HardDrake` è uno strumento completamente basato su un'interfaccia grafica che utilizza e integra molti dei programmi inclusi in una distribuzione *`GNU/Linux`*, per semplificare e rendere automatico il processo di installazione di nuovo hardware. Alcuni elementi verranno individuati automaticamente, mentre è possibile selezionarne altri da una lista presentata con un menu a discesa. Restando all'interno della sua interfaccia potrete stabilire i valori di I/O, IRQ, e altre fastidiose impostazioni dell'architettura x86.

Il primo scopo di *HardDrake* è quello di mostrare informazioni relative al vostro hardware. Oltre a questo, può anche lanciare gli strumenti di configurazione appropriati. Grazie alla sua semplice interfaccia grafica, avrete la possibilità di identificare e (speriamo) installare tutto l'hardware presente nel vostro sistema.

HardDrake usa la libreria detect; pertanto, in caso qualche nuovo dispositivo non venga riconosciuto, spesso è sufficiente aggiornare questa libreria.

14.4.2.2. Uso

Per eseguire *HardDrake* potete lanciarlo da:

- *Control Center*: cliccate sull'icona HardDrake;
- un terminale: digitate `harddrake`, in questo modo potete anche passare dei parametri al programma;
- *GNOME* e *KDE*: lo troverete nel menu principale del pannello strumenti. La voce relativa a *HardDrake* si trova nella sezione Configurazione/Sistema (o Configurazione/Hardware, in base all'ambiente usato).

Dopo un periodo di attesa (dovuto al processo di identificazione dell'hardware) vedrete una finestra come in Figura 14-7:

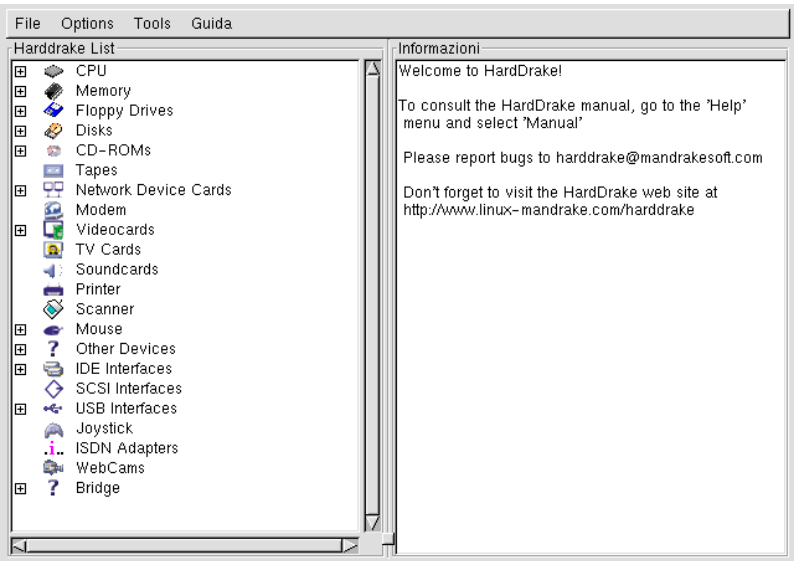


Figura 14-7. La finestra principale di `HardDrake`

Sulla sinistra potete vedere una lista ad albero che riporta i vari tipi di hardware organizzati per categorie.

Alcune categorie sono affiancate, a sinistra, da un segno "[+]": cliccando su di esso il sotto-albero cui si riferisce viene sviluppato, e tutto l'hardware appartenente a questa categoria identificato dal programma verrà elencato. Potete vedere un esempio in Figura 14-8.

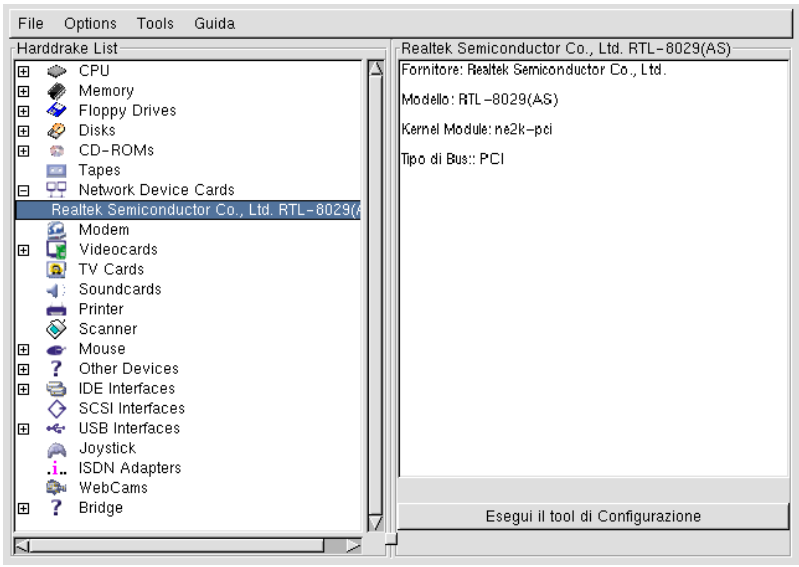


Figura 14-8. `HardDrake` **- dispositivo selezionato**

Se selezionate un dispositivo, potrete vedere alcune utili informazioni che lo riguardano. E, in alcuni casi, vedrete un pulsante di configurazione che vi permetterà di configurare il dispositivo selezionato. In Figura 14-8 abbiamo espanso alcune parti dell'albero e selezionato un dispositivo appartenente a una specifica categoria: sulla destra potete vedere le informazioni che riguardano la scheda in questione. Se premete il pulsante Esegui il tool di configurazione, comparirà lo strumento di configurazione associato a tale dispositivo, in modo da permettervi di configurare questa scheda.

Esiste una categoria speciale, chiamata "Other Devices", che contiene tutto l'hardware al momento non riconosciuto dal programma. Volendo potete aiutarci ad aggiungere questo hardware sconosciuto al nostro database: inviandoci le informazioni richieste da *`HardDrake`* (visibili nel riquadro di destra) potrete aiutarci a rendere identificabile il dispositivo in questione in future versioni del programma!

In Figura 14-9 abbiamo riportato, come esempio, il caso di un utente cui viene chiesto di inviare un ID e altre informazioni al team di sviluppo di harddrake (mailto:harddrake@mandrakesoft.com). Nella maggior parte dei casi vi verrà chiesto di inviare il risultato del comando "pnpdump".

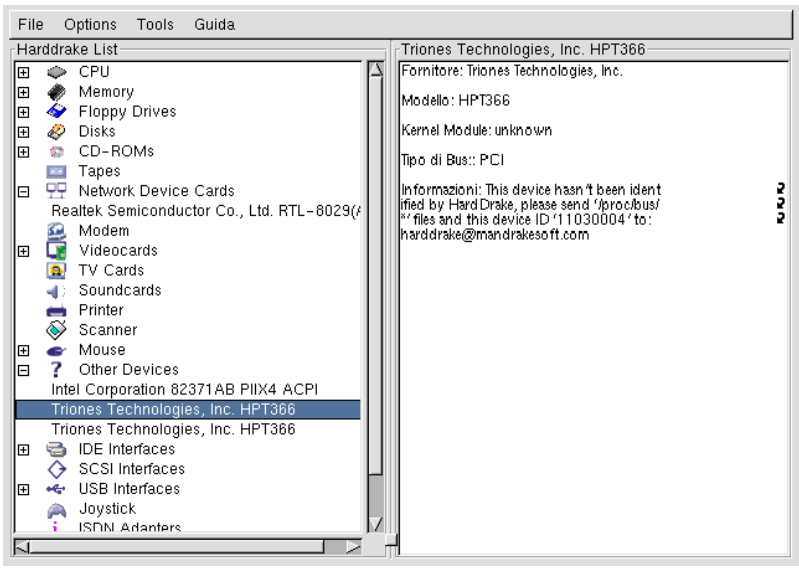


Figura 14-9. `HardDrake` **- dispositivo sconosciuto**

Nella parte superiore della finestra è visibile la barra dei menu, che presenta quattro voci. La prima è quella relativa al menu "File", che contiene quattro comandi: con "Salva Report File" viene scritto su disco un reso-

conto delle caratteristiche hardware del sistema; “Apri Report File” carica un simile file salvato in precedenza; “Ricarica” ed “Esci” consentono all’utente rispettivamente di riavviare *HardDrake* e di uscirne.

Il secondo menu, “Opzioni”, ha lo scopo di configurare *HardDrake*. La prima voce del menu, “Probing Options”, permette di disattivare alcuni test e di configurare le azioni associate al pulsante Esegui il tool di configurazione e al menu “Tools”. In questo modo potete selezionare facilmente il vostro programma di configurazione preferito per quanto riguarda una specifica categoria di hardware.

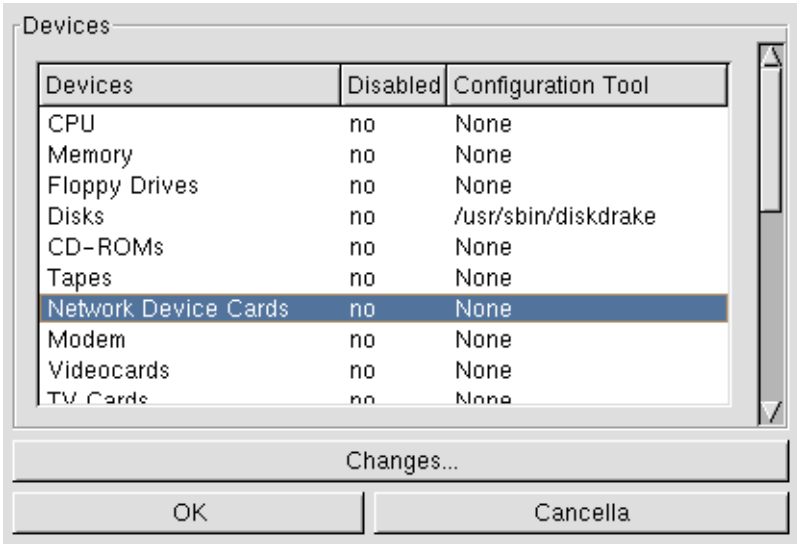


Figura 14-10. `HardDrake` **- la finestra delle opzioni di ricerca**

L’ultimo menu è quello relativo alla guida in linea di *HardDrake*.

14.4.3. L’assistente di `HardDrake`

14.4.3.1. Introduzione

L’assistente (ingl. *wizard*) di *HardDrake* è uno strumento di configurazione generico, che sostituisce i precedenti programmi etherdrake e sounddrake .

14.4.3.2. Uso

A titolo di esempio, adesso esamineremo il Sound-*Wizard*.

Il *Wizard*, se disponibile per un certo tipo di componente, è lanciato da *HardDrake* premendo il pulsante Esegui il tool di configurazione. Dopo qualche istante dovrebbe comparire una finestra come quella visibile in Figura 14-11.

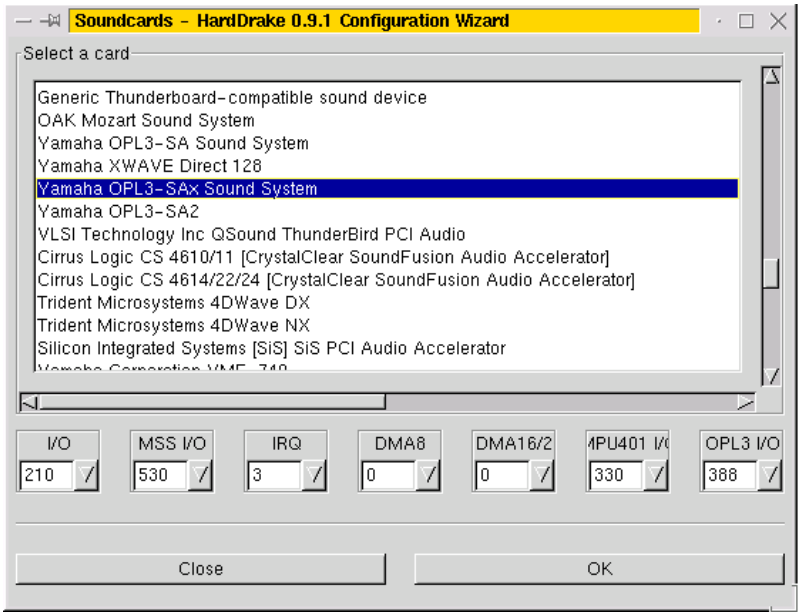


Figura 14-11. `HardDrake` **- il Sound-**`Wizard`

Potete modificare la scelta fatta dal programma, ma in molti casi non sarebbe una buona idea, in quanto viene evidenziato il dispositivo individuato automaticamente da *`HardDrake`*. Se il dispositivo in questione è una scheda ISA, dovrete specificare i valori relativi a I/O e IRQ se quelli proposti non risultassero corretti. Dopo aver controllato la configurazione, premete il pulsante Ok per provarla. Verranno suonati tre campioni audio (se è disponibile l'interfaccia MIDI e la vostra scheda supporta i canali DMA a 16 bit). Se non li avete sentiti, e non è comparso nessun messaggio di errore, questo potrebbe essere dovuto a una delle ragioni che seguono:

- il volume dei vostri altoparlanti è troppo basso;
- un problema hardware, forse la vostra scheda audio è difettosa?
- la vostra scheda audio non è installata correttamente.

Un messaggio di errore potrebbe essere dovuto ai seguenti problemi:

- Valori di configurazione errati (per I/O, IRQ, DMA...).
- Sono presenti in memoria vecchi moduli sonori dovuti a una configurazione precedente. In questo caso, rimuoveteli dalla memoria digitando "modprobe -r <nome_del_modulo>" in una finestra di terminale.

Se avete sentito i campioni audio senza problemi di sorta, potete cliccare su Ok per confermare questa configurazione. Controllate che le impostazioni siano corrette lanciando qualche programma che fa uso del sonoro, in particolare usando un account da utente normale. Dopo qualche test, potete anche effettuare un riavvio del sistema per controllare che tutti i moduli vengano caricati correttamente al momento del boot.

14.4.4. Problemi/Soluzioni

Se il vostro hardware non viene riconosciuto, o se il vostro sistema si blocca, contattate *il team di* *`HardDrake`* (mailto:harddrake@mandrakesoft.com) usando "[Detect]" come oggetto del messaggio.

Se pensate che si tratti di un difetto di *`HardDrake`* (ad esempio un difetto dell'interfaccia utente), contattate lo stesso indirizzo, ma inserite "[*`HardDrake`*]" come oggetto della vostra e-mail.

14.4.5. Altre informazioni

- *La home page di* `HardDrake` (http://www.linuxmandrake.com/harddrake/) (per notizie, informazioni, aggiornamenti...).
- *L'archivio FTP di* `HardDrake` (ftp://www.linuxmandrake.com/pub/harddrake/) (per scaricare versioni precedenti di `HardDrake` e accessori vari).
- *La home page degli IsaPnPTools* (http://www.roestock.demon.co.uk/isapnptools) (usati dalla libreria detect).

14.5. Cambiare la configurazione del mouse

Questa finestra di dialogo (Figura 14-12) vi permette di configurare un altro mouse, nel caso quello che state usando adesso sia differente dal tipo che avete scelto al momento dell'installazione.

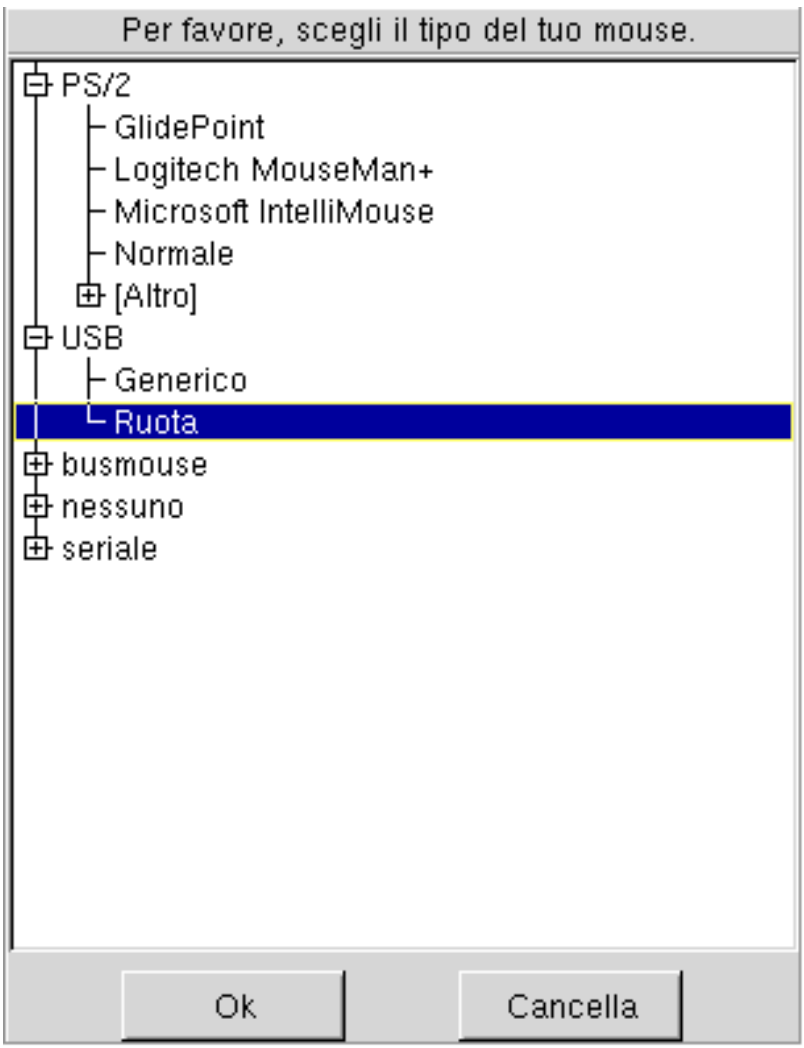


Figura 14-12. Scelta di un mouse diverso

I mouse sono ordinati in una struttura ad albero secondo il tipo di connessione e il modello. Scegliete il mouse che preferite.

I cambiamenti diventano effettivi subito dopo aver cliccato sul pulsante Ok.

14.6. Configurazione di una nuova stampante

Questo programma vi permette di configurare una stampante appena installata sul vostro sistema, o di configurare il vostro computer in modo che funzioni da server per una stampante che è stata aggiunta alla vostra rete locale.

La prima finestra vi mostra un menu che contiene tutte le stampanti già configurate e due opzioni:

- Aggiungi: per configurare una nuova stampante;
- Fatto: per quando avrete finito di configurare o riconfigurare le stampanti.

Cliccando sul nome di una stampante sarà avviato l'assistente che descriveremo fra poco per quanto riguarda la configurazione di una nuova stampante, ma in questo caso con valori predefiniti in tutti i campi, che possono essere aggiornati da voi.

Cliccando su Aggiungi viene avviato l'assistente relativo a una nuova stampante. Per spostarvi da un passo al successivo cliccate sul pulsante Ok. Per prima cosa vi verrà mostrato un elenco delle connessioni disponibili (Figura 14-13). Ai fini del nostro esempio supporremo che voi abbiate una stampante locale connessa alla porta parallela (è la situazione più comune). Scegliete la connessione corrispondente alla stampante che volete installare e andate al passo successivo.

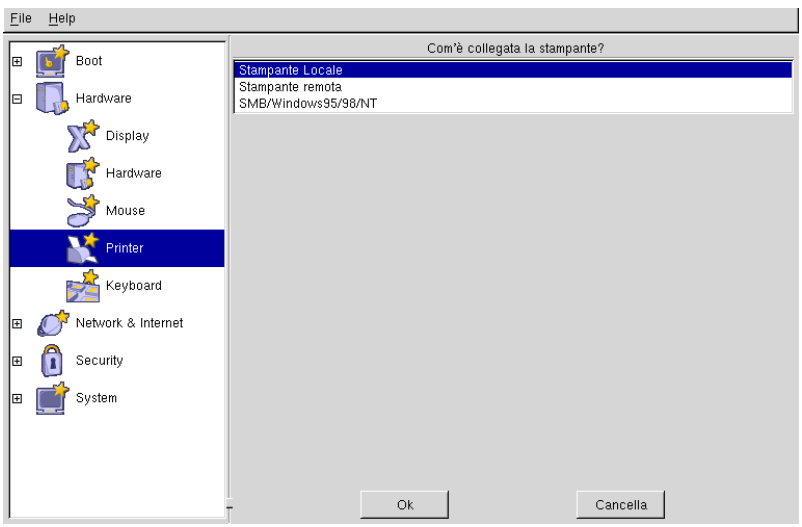


Figura 14-13. Tipo di connessione della stampante

- Stampante locale: una stampante connessa direttamente a una porta seriale/parallela/USB del vostro computer.
- Stampante remota: una stampante di rete connessa alla vostra rete locale [1].

1. Se la stampante è già gestita da un altro server *CUPS* esistente sulla rete, non è necessario riconfigurarla sulla vostra macchina: sarà automaticamente disponibile per tutte le vostre applicazioni; è sufficiente configurare la vostra stampante predefinita con, ad esempio, `qtcups`.

- SMB/Windows 95/98/NT: per stampanti già connesse a un computer sul quale è in esecuzione un OS che svolge la funzione di server usando il protocollo *SMB*, incluse le stampanti *Samba* (in tal caso il pacchetto *Samba* deve essere installato).

  Nota: Per quanto riguarda gli ultimi due tipi di connessione, *CUPS* effettua una ricerca automatica sull'intera rete per mostrarvi tutte le stampanti disponibili.

A questo punto dovete dare un nome alla vostra stampante, per poterla identificare facilmente in caso di necessità, e anche, ma sono informazioni opzionali, una Descrizione per la stessa, nonché un'indicazione della sua Posizione (Figura 14-14).

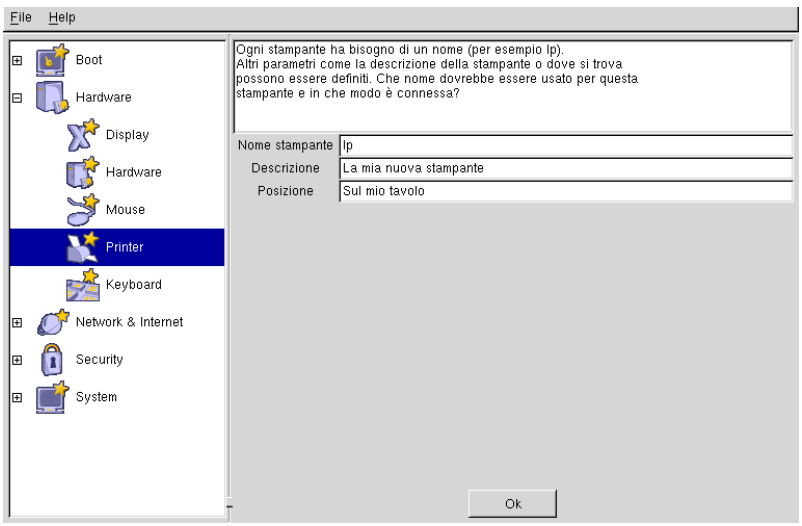


Figura 14-14. Scelta di un nome per la stampante

Se tutto va bene, la porta alla quale la stampante è connessa verrà identificata automaticamente (Figura 14-15). In caso contrario, potete selezionarla manualmente usando l'apposito gadget.

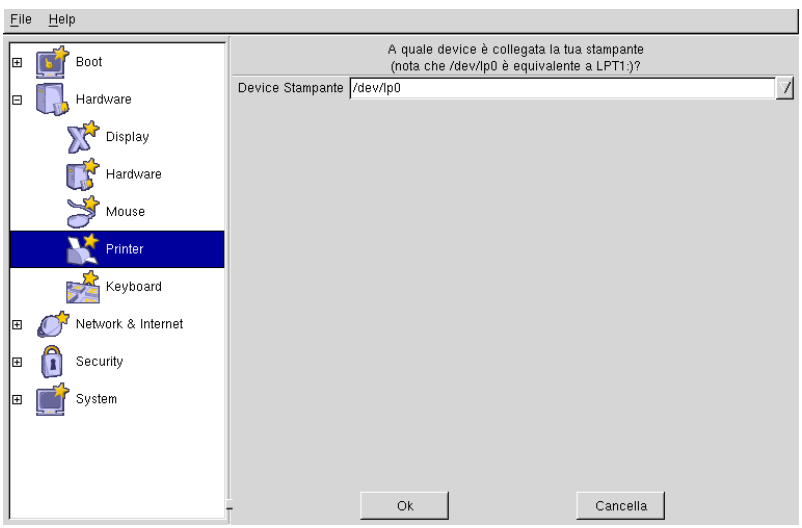


Figura 14-15. La porta della stampante

Subito dopo vi verrà mostrato l'elenco dei driver, organizzato secondo una struttura ad albero in cui il nome del produttore precede quello del modello. Selezionate la vostra stampante o un modello compatibile (Figura 14-16).

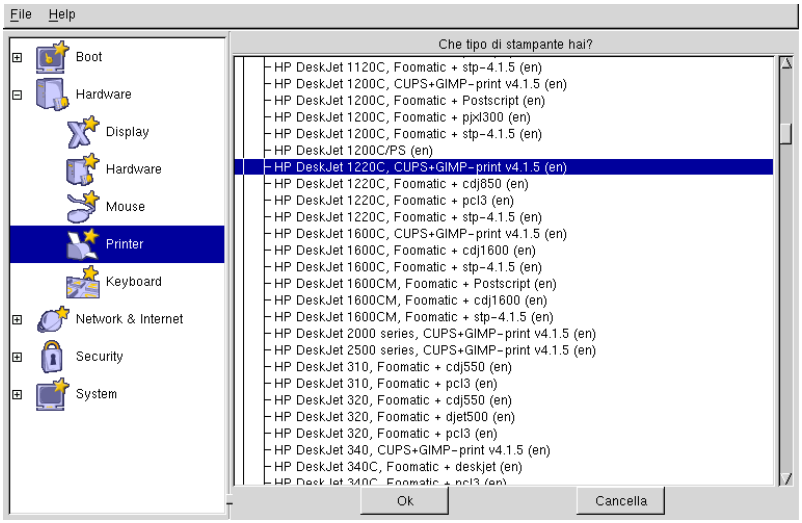

File Help
Boot
Hardware
Display
Hardware
Mouse
Printer
Keyboard
Network & Internet
Security
System
Che tipo di stampante hai?
HP DeskJet 1120C, Foomatic + stp-4.1.5 (en)
HP DeskJet 1200C, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 1200C, Foomatic + Postscript (en)
HP DeskJet 1200C, Foomatic + pjxl300 (en)
HP DeskJet 1200C, Foomatic + stp-4.1.5 (en)
HP DeskJet 1200C/PS (en)
HP DeskJet 1220C, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 1220C, Foomatic + cdj850 (en)
HP DeskJet 1220C, Foomatic + pcl3 (en)
HP DeskJet 1220C, Foomatic + stp-4.1.5 (en)
HP DeskJet 1600C, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 1600C, Foomatic + cdj1600 (en)
HP DeskJet 1600C, Foomatic + stp-4.1.5 (en)
HP DeskJet 1600CM, Foomatic + Postscript (en)
HP DeskJet 1600CM, Foomatic + cdj1600 (en)
HP DeskJet 1600CM, Foomatic + stp-4.1.5 (en)
HP DeskJet 2000 series, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 2500 series, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 310, Foomatic + cdj550 (en)
HP DeskJet 310, Foomatic + pcl3 (en)
HP DeskJet 320, Foomatic + cdj550 (en)
HP DeskJet 320, Foomatic + djet500 (en)
HP DeskJet 320, Foomatic + pcl3 (en)
HP DeskJet 340, CUPS+GIMP-print v4.1.5 (en)
HP DeskJet 340C, Foomatic + deskjet (en)
Ok
Cancella

Figura 14-16. Scelta del driver della stampante

Come ultimo passo, vi verrà chiesto se desiderate effettuare un test della stampante o no. Vi consigliamo di farlo, in tal modo potrete correggere immediatamente i parametri se qualcosa non va per il verso giusto (Figura 14-17). Dopo pochi istanti la stampante dovrebbe cominciare il test, e il programma vi chiederà se è stato portato a termine con successo o no.

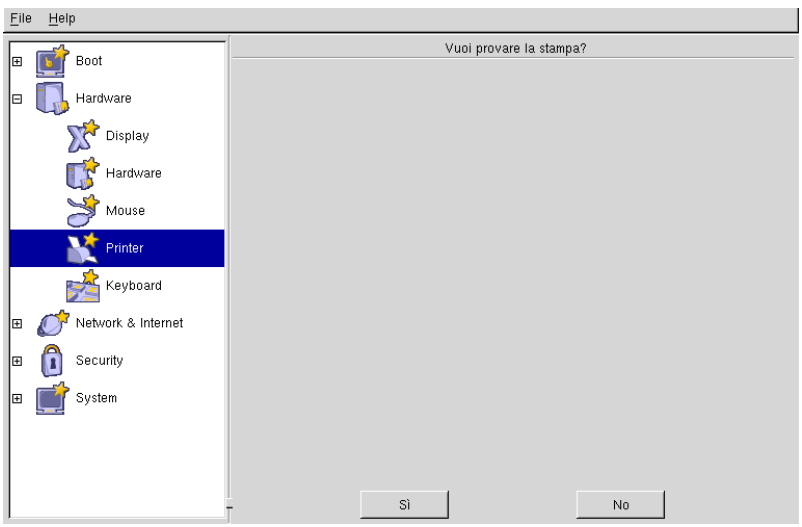


Figura 14-17. Test della stampante

Se il test è andato bene, rispondete Sì e tornerete alla lista delle stampanti: congratulazioni, adesso siete pronti a stampare. In caso contrario, cliccate su No e tornerete alla lista dei driver, dove potrete scegliere una stampante differente.

Una volta terminata la procedura, la vostra stampante comparirà nella lista delle stampanti configurate.

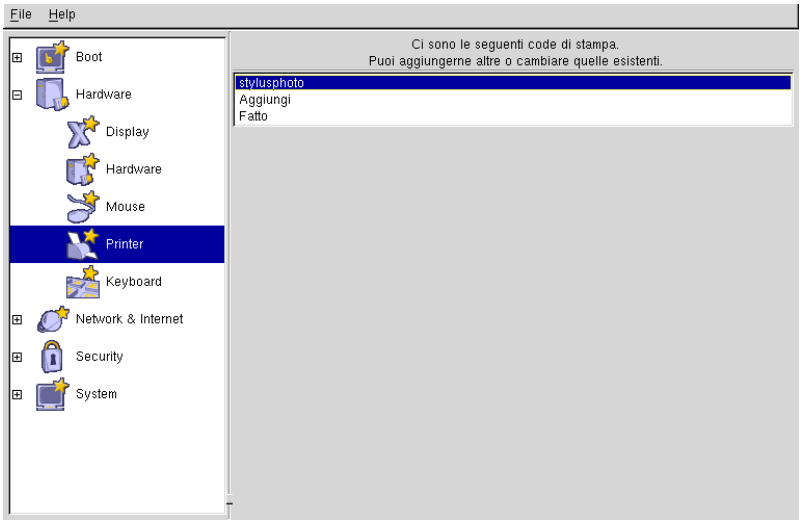


Figura 14-18. È stata configurata una nuova stampante

Dopo aver installato la vostra stampante, è buona norma procedere alla sua configurazione. Per far questo, lanciate `qtcups` dal menu principale del pannello: Configurazione→Stampa→QT-CUPS. Avviato il programma, selezionate la stampante e configuratela (se necessario selezionando le impostazioni predefinite); accertatevi quindi che tutti i parametri, in particolar modo le dimensioni della carta, siano corretti.

14.7. Come cambiare la mappa della tastiera

Con questa finestra di dialogo (Figura 14-19) potete indicare al sistema che intendete usare un'altra mappa di tastiera rispetto a quella attuale, nel caso la tastiera che state usando al momento sia diversa da quella scelta al momento dell'installazione.

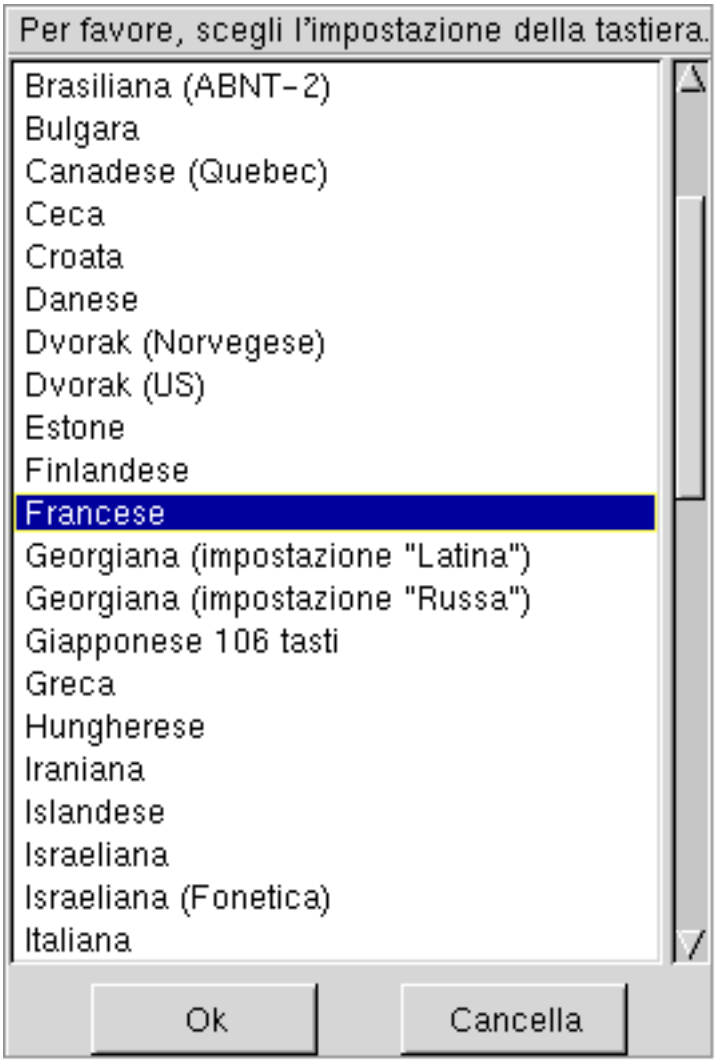


Figura 14-19. Scelta di una mappa di tastiera diversa

I cambiamenti diventano effettivi subito dopo aver cliccato sul pulsante Ok.

14.8. Configurazione del vostro sistema come gateway

Questo programma serve a configurare il vostro sistema in maniera tale da farlo funzionare come gateway per le altre macchine connesse alla rete locale (LAN). Per far questo è necessaria una connessione a Internet già configurata e funzionante, come pure una connessione di rete alla vostra LAN. Questo implica la presenza di almeno due interfacce di rete, ad esempio un modem e una scheda *Ethernet*.

Dopo aver completato la procedura di configurazione, tutti i computer della rete saranno in grado di accedere a Internet.

In breve, verrà installato sul vostro sistema un server ***DHCP***. Fatto questo, sarà sufficiente configurare tutti i client della rete locale in modo che usino tale protocollo (DHCP) per ottenere l'assegnazione automatica di un indirizzo IP. Usando questo metodo, i client si auto-configurano in maniera da usare la macchina **Linux-Mandrake** come gateway per accedere a Internet.

14.9. Impostazione del livello di sicurezza

Esiste un'interfaccia grafica per *MSEC*, chiamata *draksec*. La si può raggiungere grazie a *Control Center*, e vi permette di cambiare il livello di sicurezza del vostro sistema.

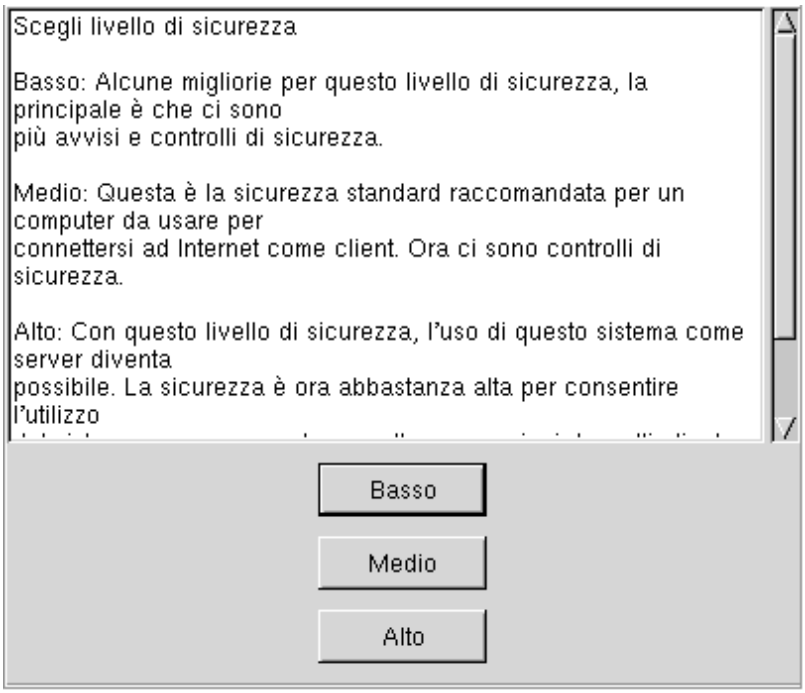

Scegli livello di sicurezza
Basso: Alcune migliorie per questo livello di sicurezza, la principale è che ci sono più avvisi e controlli di sicurezza.
Medio: Questa è la sicurezza standard raccomandata per un computer da usare per connettersi ad Internet come client. Ora ci sono controlli di sicurezza.
Alto: Con questo livello di sicurezza, l'uso di questo sistema come server diventa possibile. La sicurezza è ora abbastanza alta per consentire l'utilizzo
Basso
Medio
Alto

Figura 14-20. Scelta del livello di sicurezza per il vostro sistema

Per scegliere un livello di sicurezza dovete semplicemente cliccare sul pulsante che corrisponde a quello desiderato, l'effetto è immediato. Dovreste leggere il testo di aiuto con grande attenzione, in modo da capire cosa implica uno specifico livello di sicurezza per voi e per i vostri utenti.

> **Nota:** In base alla modalità di installazione che avete scelto (Raccomandata o Esperto), vi verranno proposte opzioni di sicurezza diverse.

14.10. Configurazione di un semplice firewall

Questa procedura vi guiderà attraverso il processo di configurazione di un firewall sulla vostra macchina. Probabilmente è una buona idea seguirla subito dopo aver installato il sistema e prima di connettersi a Internet, ridurrà al minimo il rischio che la vostra macchina venga compromessa da qualche malintenzionato.

Dal *Control Center*, cliccate sul pulsante Configure per avviare la procedura; questa si compone di molte schermate, ciascuna delle quali vi porrà una domanda (accompagnata dalle spiegazioni relative).

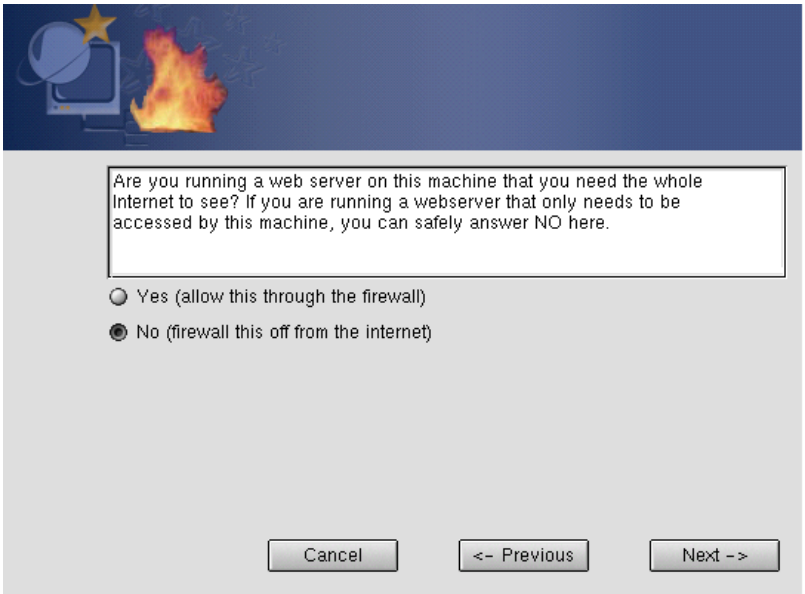

Are you running a web server on this machine that you need the whole Internet to see? If you are running a webserver that only needs to be accessed by this machine, you can safely answer NO here.
Yes (allow this through the firewall)
No (firewall this off from the internet)
Cancel
<- Previous
Next ->

Figura 14-21. Un esempio di configurazione del firewall

Usate i pulsanti:

- Annulla per interrompere l'installazione del firewall, ogni modifica verrà accantonata.
- <- Precedente per tornare indietro di un passo ed effettuare modifiche.
- Successivo -> per controllare la validità delle scelte correnti e passare alla domanda successiva.

L'esempio di Figura 14-21 mostra la schermata relativa all'attivazione o disattivazione del servizio web su questa macchina.

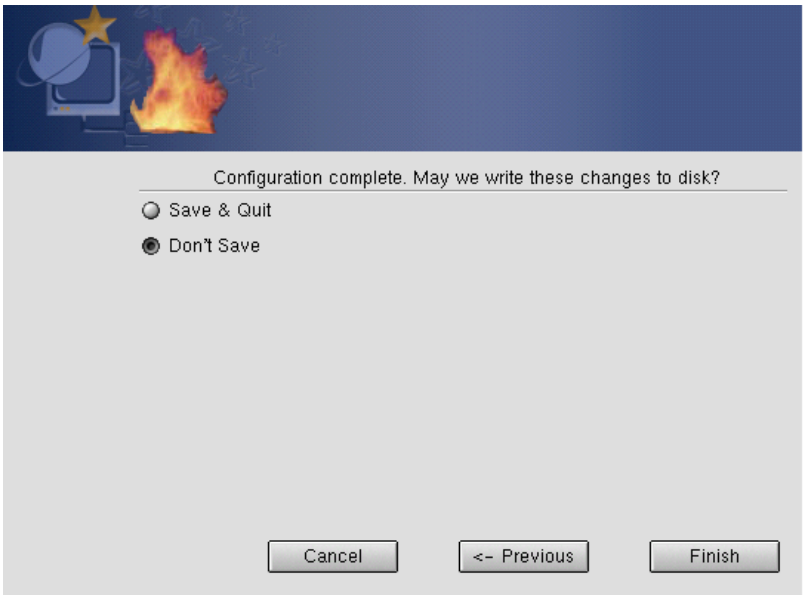


Figura 14-22. Accetta le opzioni e attiva il firewall

Dopo aver completato tutti i passi, vi verrà chiesto se intendete attivare il firewall. Cliccate sul pulsante Salva e Esci e poi su Fine se desiderate lanciare il firewall con la configurazione che avete appena salvato.

14.11. Personalizzazione dei menu

Linux-Mandrake vi offre un editor di menu come strumento per aiutarvi a gestire il menu principale del vostro Window Manager preferito: in questo modo potrete essere sicuri che i menu di tutti gli ambienti (come *KDE* o *GNOME*) siano coerenti.

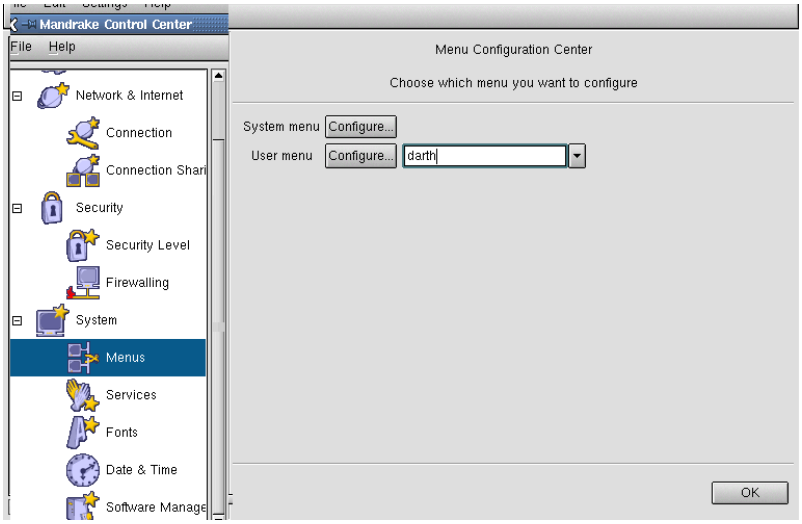


Figura 14-23. Avvio di `menudrake` in modalità Sistema o Utente

menudrake può essere lanciato in due modalità diverse: con una cambiate i menu di tutti gli utenti, con l'altra potrete soltanto effettuare una personalizzazione dei vostri. Cliccate su:

- System menu Configure: se volete effettuare modifiche ai menu disponibili per tutti gli utenti del sistema;
- User menu Configure: se desiderate personalizzare i menu di un singolo utente. In tal caso dovrete selezionare l'utente nel gadget relativo prima di cliccare sul pulsante Configure.

Quando lanciate *menudrake*, per prima cosa questi controlla la struttura del vostro menu attuale e ve la mostra. La finestra principale (Figura 14-24) è divisa in due parti: il menu vero e proprio è sulla sinistra, mentre sulla destra appare una scheda relativa alla voce del menu evidenziata.

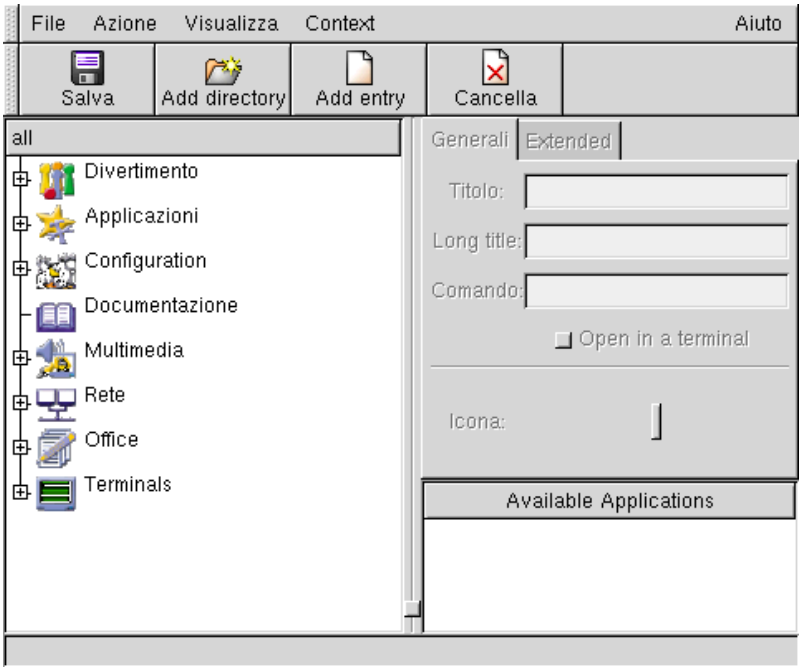


Figura 14-24. La finestra principale di `menudrake`

Potete cliccare sui simboli [+] nell'albero per vedere il contenuto dei rami relativi, su quello [-] per nasconderlo.

> **Attenzione**
>
> Potete vedere nel vostro albero delle voci che non appaiono realmente nel vostro menu. Si tratta, infatti, di directory vuote, che non vale la pena mostrare.

14.11.1. Aggiunta di una nuova voce al menu

Questa operazione dovrebbe essere necessaria molto raramente, in quanto tutte le applicazioni di **Linux-Mandrake** dotate di interfaccia grafica dovrebbero essere già presenti con una propria voce di menu. Comunque, potreste desiderare di aggiungere una voce di menu relativa a un pacchetto compilato da voi, o per un programma del tipo a terminale. Immaginate di voler controllare l'uso del disco relativo alla vostra home directory attraverso una voce di menu in Applicazioni+Monitoring.

Selezionate la directory Monitoring, e cliccate su Add entry nella barra strumenti. Apparirà una voce chiamata Application 1, e dovrete modificarla per ottenere ciò che desiderate. Per prima cosa cambiate il titolo con "`Utilizzo Home`", questo è il nome che apparirà sul menu. Poi aggiungete una descrizione più dettagliata in Long title, se lo desiderate, che apparirà nel riquadro d'aiuto: scriviamo "`Mostra la dimensione della vostra home directory`". Infine dovete indicare il comando che deve essere eseguito dal sistema (Comando:): "`du -shc`". Non dimenticate di marcare l'opzione Open in a terminal, dato che `du` non è un'applicazione grafica.

Se lo desiderate, potete anche scegliere un'icona per la nuova voce dall'elenco che compare cliccando sull'icona stessa. La vostra finestra dovrebbe ora apparire come in Figura 14-25. Se siete soddisfatti del risultato, cliccate sull'icona Salva.

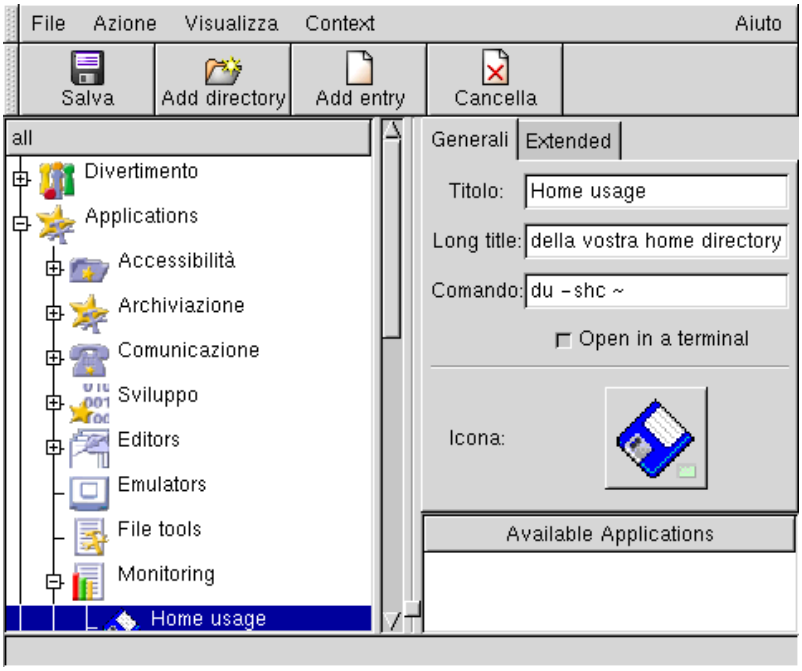


Figura 14-25. Aggiunta di una nuova voce di menu con `menudrake`

> **Suggerimento:** Nel caso in cui abbiate fatto confusione nei vostri menu e vogliate tornare alla situazione precedente, potete selezionare File→Reload user config (**Ctrl+R**) (ricarica il menu salvato l'ultima volta) o File→Reload system menu per tornare indietro ai menu originali, come erano appena installato il sistema.

Alla fine, per attivare i vostri cambiamenti, cliccate sul pulsante Salva, e voilà, complimenti! Adesso potete verificare il lavoro fatto andando al menu vero e proprio e lanciando la vostra nuova creazione.

> **Nota:** A seconda del window manager che usate di solito, i cambiamenti sul vostro menu possono risultare immediati o meno. In certi casi, potreste aver bisogno di uscire dal desktop e rientrare di nuovo perché i cambiamenti abbiano effetto.

14.11.2. Caratteristiche avanzate

14.11.2.1. Il menu Context

La voce che abbiamo appena aggiunto al menu sarà adesso disponibile in tutti i menu dei vari ambienti grafici. È anche possibile fare modifiche a uno specifico menu, cambiando il contesto (`Context`) nel quale state lavorando. Ad esempio, se volete aggiungere un'applicazione che desiderate sia disponibile solo nel menu di *KDE*, è sufficiente passare dal contesto all a quello kde.

Tutte le voci che si applicano solo al contesto selezionato compaiono in blu nella struttura ad albero sulla sinistra.

14.11.2.2. Spostamento e rimozione delle voci

Gli elementi in *menudrake* supportano il drag-and-drop. Ciò significa che potete prendere un elemento da un sottomenu e spostarlo in un altro semplicemente cliccando su di esso e trascinandolo nel nuovo menu senza rilasciare il pulsante del mouse.

Allo stesso modo, potreste aver notato che ogni volta che rimuovete un'applicazione dal menu, questa appare "in soffitta": l'elenco Available applications nell'angolo in basso a destra. Se voleste nuovamente reinserirla, non dovrete far altro che trascinarla di nuovo sul menu desiderato.

14.12. Configurazione dei servizi da caricare all'avvio del sistema

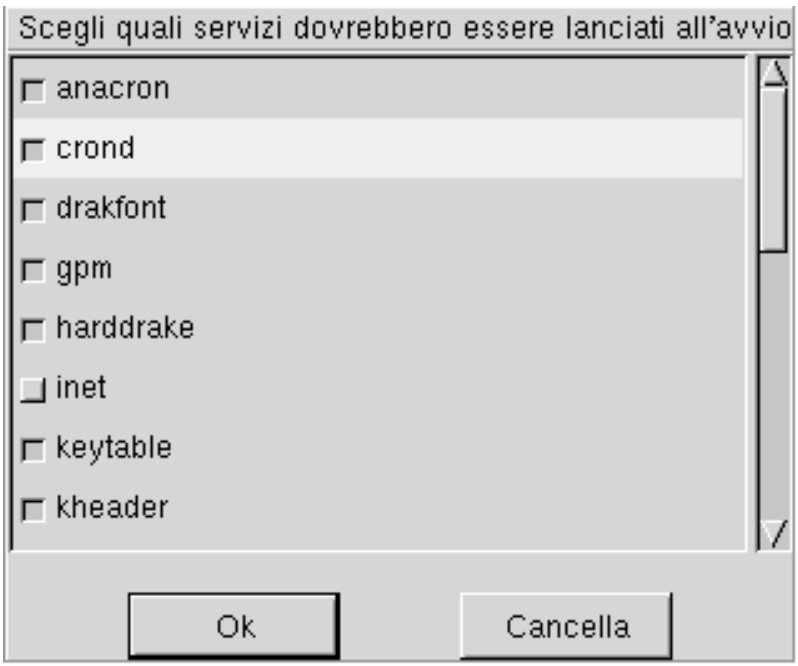


Figura 14-26. Scelta dei servizi disponibili all'avvio del sistema

Questa è la lista di voci, ordinate in colonne, relative a ciascun servizio:

- Nome del servizio;
- Stato attuale: `running` (in funzione) o `stopped` (sospeso);
- Infos: cliccate su questo pulsante per leggere un breve testo di informazioni relative al servizio;
- On Boot: cliccate su questo pulsante d'opzione se desiderate che questo servizio venga avviato automaticamente al momento del boot[2];
- Start: avvia immediatamente il servizio, o lo riavvia (lo ferma e poi lo avvia) se è già in esecuzione;
- Stop: ferma immediatamente il servizio.

14.13. Gestione dei tipi di carattere disponibili sul vostro sistema

2. In genere nei ***runlevel*** 3 e 5

Questo programma vi permette di gestire le diverse famiglie di caratteri, stili e dimensioni disponibili nel vostro sistema.

La finestra principale (Figura 14-27) visualizza anche l'aspetto di tutte le combinazioni possibili.

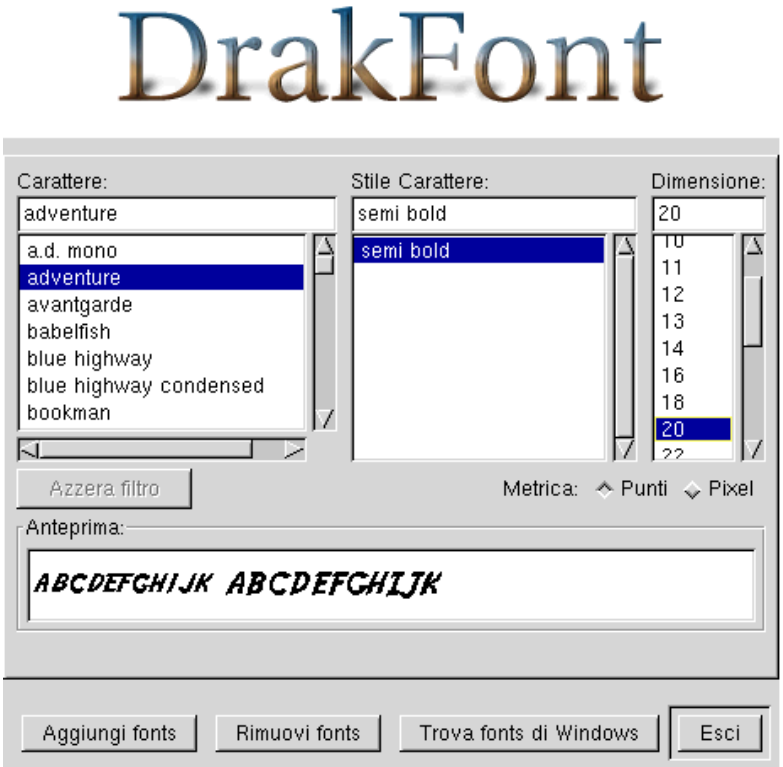


Figura 14-27. La finestra principale di `DrakFont`

Questo strumento vi permette inoltre di aggiungere eventuali set di caratteri che avete scaricato, per esempio, da Internet, o di rimuoverne per salvare spazio su disco. Ma la caratteristica più interessante è forse quella che vi permette di usare i tipi di caratteri disponibili in qualunque altra applicazione all'interno dell'installazione di *`Windows`*. Basterà cliccare su Trova fonts di Windows per avere l'elenco di tutti i caratteri disponibili su tutte le partizioni *`Windows`*. Potrete poi scegliere di installare tutti o solo alcuni di questi set di caratteri.

> **Suggerimento:** Per selezionare una serie di font cliccate sul primo di quelli che volete selezionare, spostatevi quindi sull'ultimo da selezionare e cliccate su di esso tenendo premuto il tasto **Shift**. Per selezionare font in ordine sparso, tenete premuto il tasto **Ctrl** mentre cliccate su quelli che vi interessano.

14.14. Gestione degli utenti sul vostro sistema

`Userdrake` è un programma di utilità per **Linux-Mandrake** che permette all'amministratore di sistema di aggiungere facilmente nuovi utenti al sistema, rimuoverne altri, organizzarli in gruppi e gestire allo stesso modo i gruppi interi.

Qui ci occuperemo unicamente degli utenti, la gestione dei gruppi è molto simile.

14.14.1. L'interfaccia

Lanciando *`Userdrake`* si attiverà la finestra principale (Figura 14-28), che mostra l'elenco degli utenti attualmente riconosciuti dal sistema. Potete spostarvi dagli utenti ai gruppi selezionando Settings→View groups.

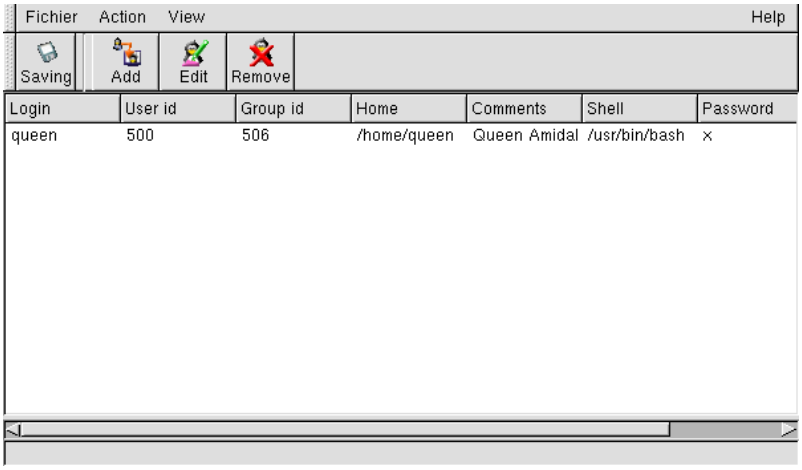


Figura 14-28. La lista degli utenti in `Userdrake`

La disposizione della finestra è standard, i comandi che corrispondono ai tre bottoni Add, Edit e Remove sono accessibili anche dal menu Actions.

Potete fare tutti i cambiamenti che volete, gli effetti sul vostro database degli utenti saranno attivati solo dopo aver premuto il pulsante Save. Potete tornare indietro in ogni momento al database utenti corrente selezionando alla voce di menu File→Reload.

14.14.2. Creazione di un nuovo utente

Al momento dell'installazione abbiamo già creato l'utente standard Queen Amidala, e adesso abbiamo bisogno di creare un nuovo utente, Darth Vader, e di renderli entrambi membri del gruppo `urpmi`, in modo che entrambi possano installare pacchetti senza conoscere la password di `root`.

Cliccate sul pulsante Aggiungi, si aprirà la finestra di dialogo per aggiungere un nuovo utente (Figura 14-29). Il solo campo richiesto è il *`login`*, potete anche aggiungere un commento, di solito nome e cognome dell'utente

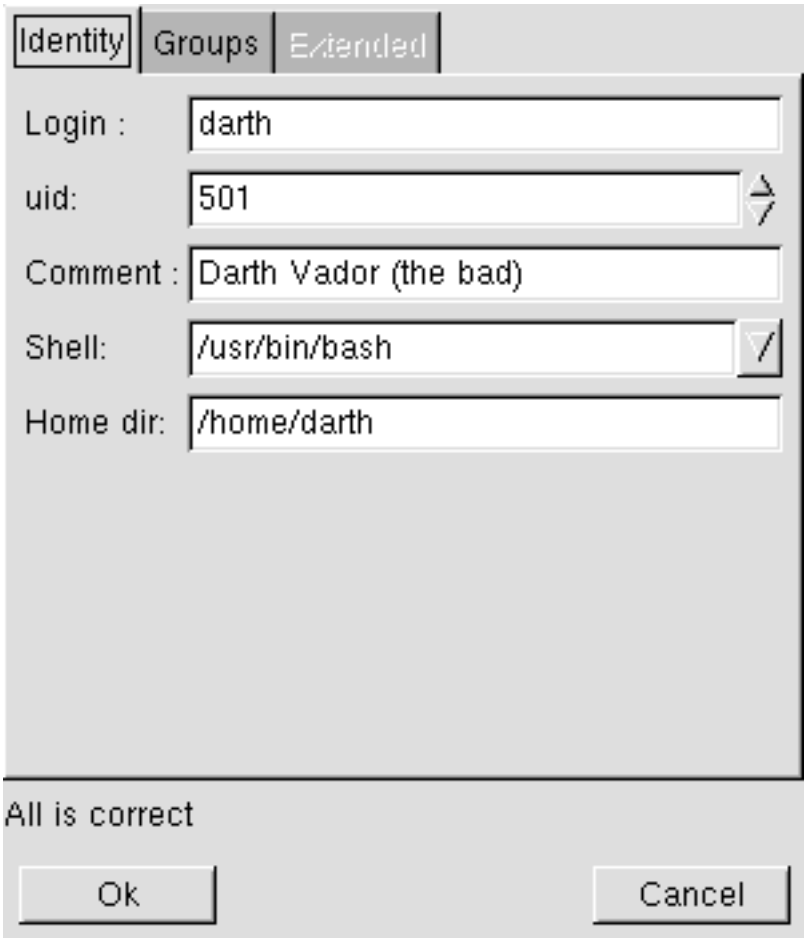


Figura 14-29. Aggiunta di un nuovo utente nel sistema

Adesso vi sono due utenti nel nostro elenco, selezionateli entrambi con il mouse (cliccando sul primo e spostando il cursore del mouse sul secondo, senza rilasciare il pulsante), e cliccate sul pulsante Edit. La finestra di dialogo che appare adesso (Figura 14-30), presenta l'elenco dei gruppi disponibili sulla destra, e a sinistra l'elenco dei gruppi cui appartengono gli utenti selezionati. Cercate il gruppo `urpmi` sulla destra, attivatelo cliccandoci sopra e cliccate quindi sul pulsante Add fra i due elenchi.

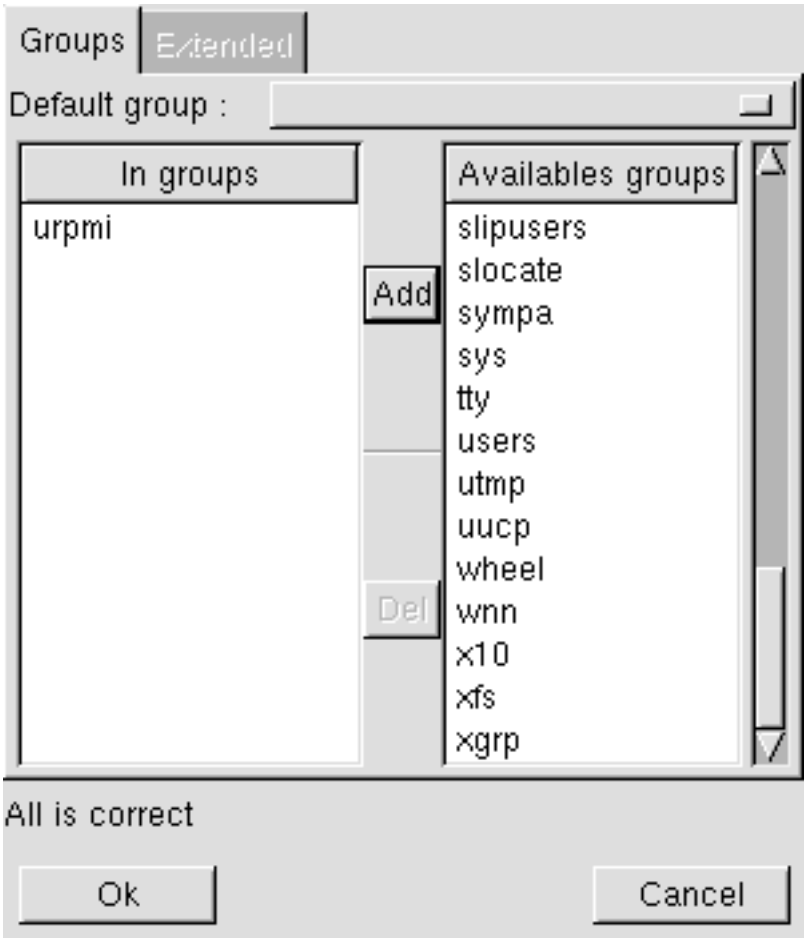


Figura 14-30. Aggiunta di utenti a un gruppo

> **Nota:** Tutte le finestre di dialogo in *Userdrake* hanno un breve messaggio in cima ai pulsanti. Di solito dice All is correct, ma nel caso abbiate scelto qualcosa di ambiguo o non permesso, il programma vi avvertirà cambiando il messaggio.

Dopo aver premuto su Ok, potete controllare sull'elenco degli utenti che l'ultimo campo (Gruppi) contenga effettivamente il gruppo `urpmi`.

14.14.3. Altre caratteristiche

La finestra di dialogo relativa ai parametri (Figura 14-31), cui si può accedere attraverso Settings→Preferences (**Ctrl-P**), vi permette di modificare il modo in cui gli elenchi sono mostrati, e contiene altre opzioni.

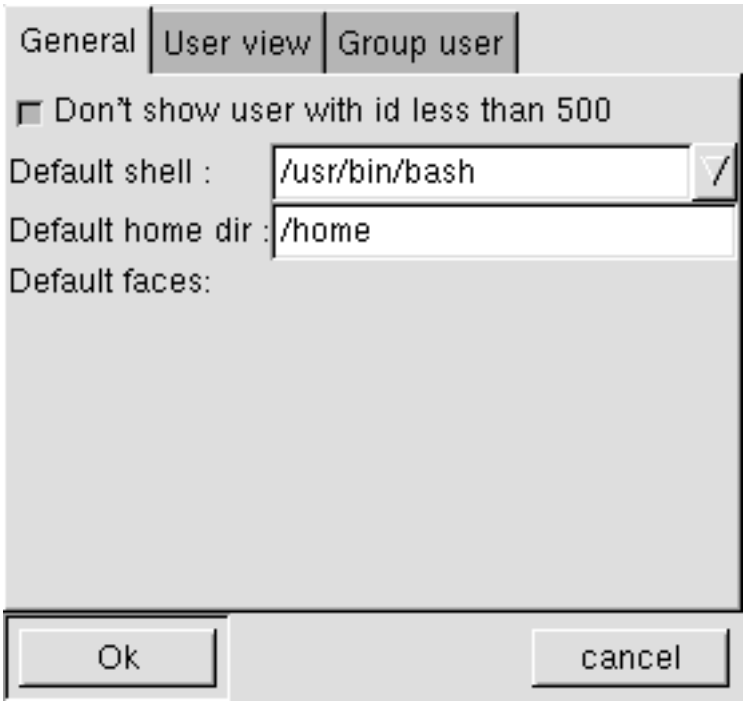


Figura 14-31. La finestra dei parametri `Userdrake`

Prima di tutto, gli utenti il cui UID è inferiore a 500 sono utenti virtuali usati dal sistema e non vanno considerati come utenti reali. Qui potete scegliere di mostrarli o meno nell'elenco degli utenti. Questa finestra di dialogo vi permette anche di scegliere alcune opzioni predefinite per i nuovi utenti.

La scheda successiva, Users View (Figura 14-32), vi permette di scegliere i campi da mostrare nell'elenco degli utenti. Dovete semplicemente disattivare il pulsante d'opzione associato ai campi ai quali non siete interessati. La tabella Groups View ha lo stesso scopo.

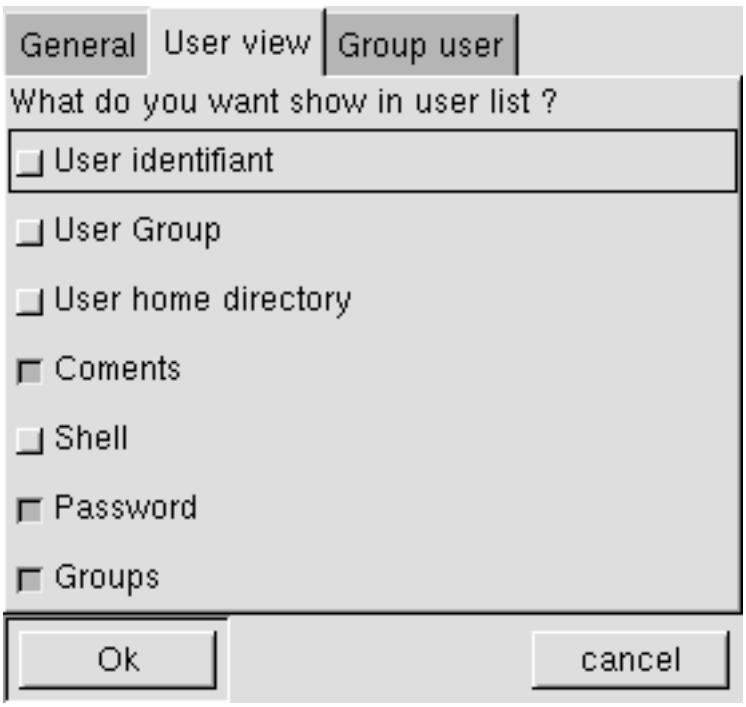


Figura 14-32. I parametri della visualizzazione utenti di `Userdrake`

Nota: Quando selezionate più utenti e cliccate sul pulsante Edit, se i gruppi a cui appartengono sono diversi, allora l'aspetto sarà leggermente diverso (Figura 14-33): in questo caso, solo l'utente Darth Vader è un membro del gruppo `audio`, e quindi la voce `audio` appare in grigio chiaro in entrambe le liste.

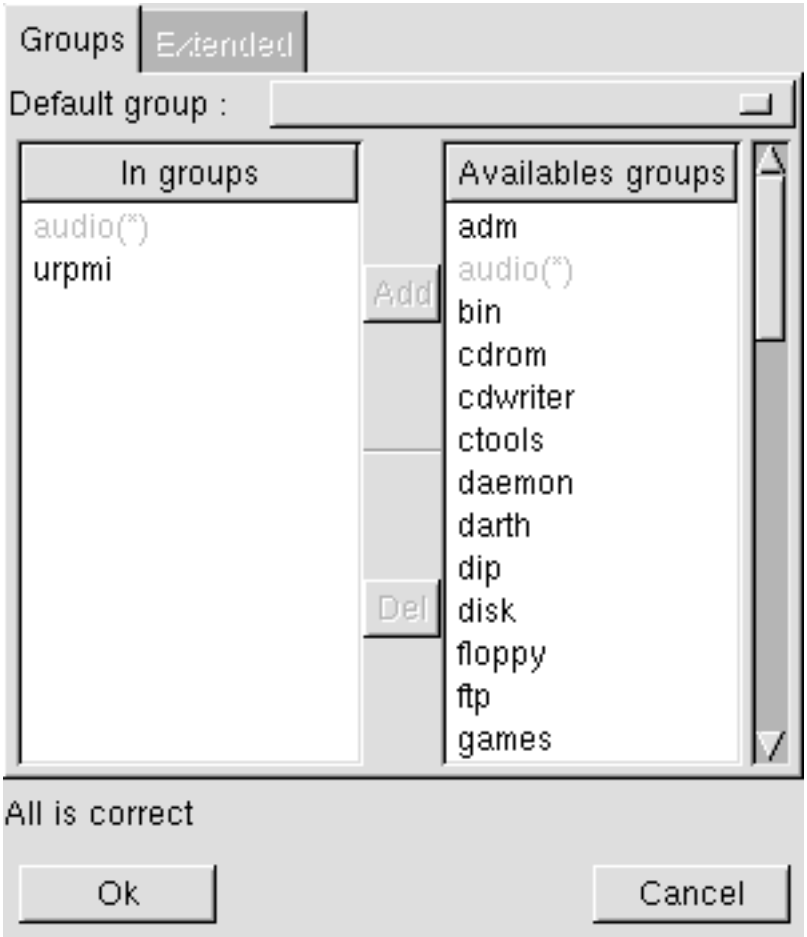


Figura 14-33. I gruppi sono differenti per due utenti

14.15. Regolazione di data e ora

Questo piccolo programma vi permette di impostare la data e l'ora corrette sull'orologio interno della vostra macchina.

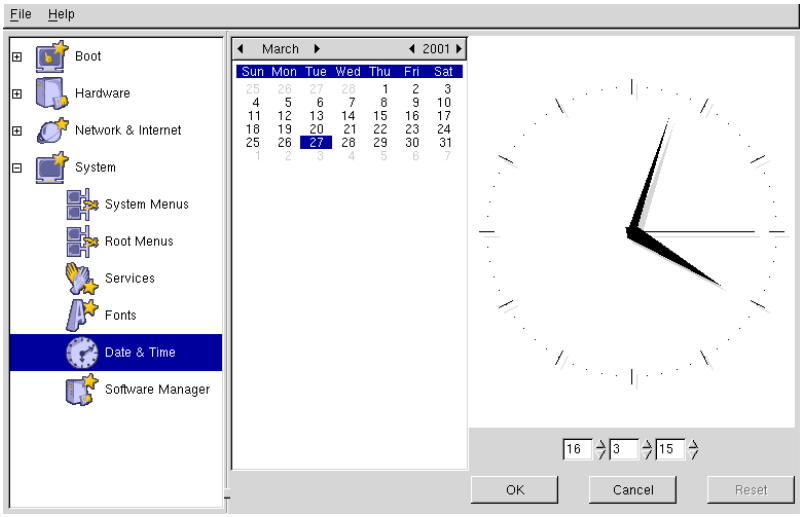


Figura 14-34. Modifica di data e ora

Potete variare la data, sulla sinistra, e l'ora, più a destra:

- Per cambiare l'anno, cliccate sulle piccole frecce ai lati dell'anno.
- Per cambiare il mese, cliccate sulle piccole frecce ai lati del mese.
- Questo causa un aggiornamento della vista per il mese, dove potete cliccare sul giorno corrente per evidenziarlo.
- Per cambiare l'ora, potete muovere le lancette relative a ora, minuti e secondi dell'orologio analogico oppure cambiare i numeri corrispondenti, più in basso.

Quando avete finito cliccate su Ok per rendere effettive le vostre modifiche, oppure su Annulla per uscire dal programma e abbandonare le modifiche. Se volete ritornare alla configurazione precedente, invece, cliccate su Ripristina.

14.16. Gestione delle partizioni

Abbiamo già appreso in *Struttura di un disco rigido*, pag. 35 qual è lo scopo delle partizioni, e durante l'installazione avete già suddiviso il vostro disco rigido. *DiskDrake* vi permette (con qualche limitazione) di ridimensionare le vostre partizioni, spostarle, etc.

Attenzione

DiskDrake è uno strumento molto potente, e perciò molto pericoloso. Un suo uso scorretto può causare facilmente la perdita dei dati contenuti nel vostro disco rigido. Di conseguenza, siete avvertiti di seguire alcuni accorgimenti prima di usarlo:

1. Fate il backup dei vostri dati: trasferendoli su un altro computer, dischetti *ZIP*, etc.
2. Salvate la vostra attuale tabella delle partizioni (la tabella che descrive le partizioni conservate nel vostro (o nei vostri) disco rigido su un floppy (si veda *Una nota riguardo al modo esperto: salvare la tabella delle partizioni*, pag. 169).

14.16.1. L'interfaccia

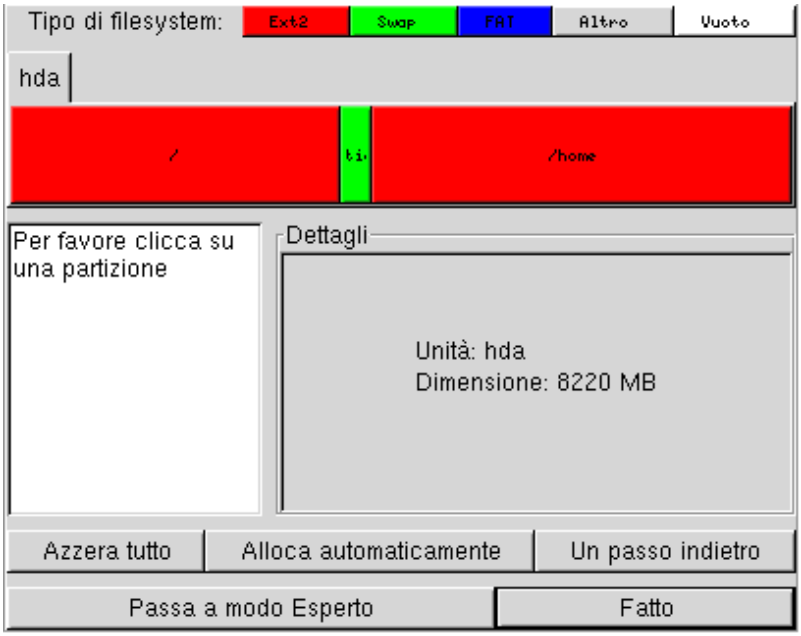


Figura 14-35. La finestra principale di `DiskDrake`

La finestra principale di *`DiskDrake`* (Figura 14-35) è divisa in quattro parti:

- In alto viene riportata la struttura del vostro disco rigido (o dei vostri dischi rigidi). Quando lanciate *`DiskDrake`* viene mostrata la struttura attuale del vostro disco rigido, che sarà aggiornata in tempo reale non appena modificate le vostre partizioni. Notate comunque che i cambiamenti non saranno effettivi fino a che non cliccherete sul pulsante Fatto.
- A sinistra potete vedere un menu che si applica alla partizione selezionata attualmente nel diagramma di cui sopra.
- A destra: alcune informazioni utili sulla partizione selezionata.
- In basso si trovano dei pulsanti che permettono di effettuare azioni di tipo generale. Notate che il pulsante Passa a modo Esperto vi permette di accedere a funzioni di livello esperto (e quindi ancor più pericolose!).

14.16.2. In pratica: ridimensionare una vecchia partizione e crearne una nuova

In questa sezione faremo un piccolo esercizio che userà molte delle caratteristiche più utili di questo strumento. Immaginiamo di avere deciso di impiegare il nostro computer per funzioni di server FTP: scegliamo allora di creare una partizione `/home/ftp` separata per ospitare i file FTP.

Questo è la situazione attuale della partizione `/home` (Figura 14-36), prima di ogni modifica. Scegliamo di ridurre le dimensioni della partizione per creare quella nuova nello spazio così liberato.

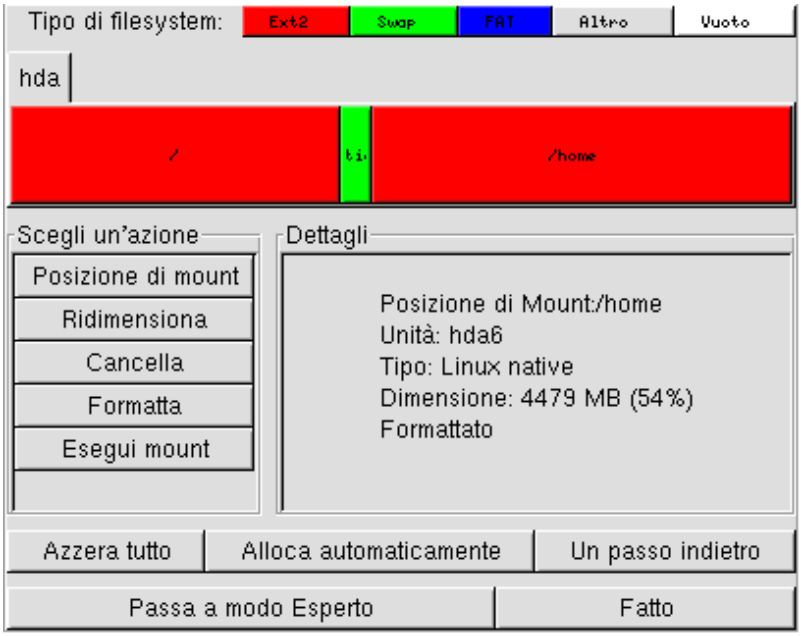


Figura 14-36. La partizione `/home` prima del ridimensionamento

Come forse avrete immaginato, dovete cliccare sul pulsante Ridimensiona. Comparirà una finestra di dialogo (Figura 14-37) dove scegliere una nuova dimensione per la partizione `/home`.

Figura 14-37. La scelta di nuove dimensioni

Una volta che questo è stato fatto, noterete che la rappresentazone grafica del vostro disco rigido è cambiata, la partizione `/home` è diventata più piccola, ed è apparso uno spazio vuoto sulla destra. Cliccate sullo spazio vuoto e poi sul pulsante Crea che appare. Si aprirà una finestra di dialogo (Figura 14-38) dove potete scegliere i parametri della nuova partizione. Cambiate il settore di partenza se volete lasciare dello spazio libero fra le due partizioni `/home` e `/home/ftp`. Per definire la dimensione desiderata, scegliete il filesystem che volete (di solito `Linux nativo`) e inserite il punto di mount di quella partizione, nel nostro caso `/home/ftp`.

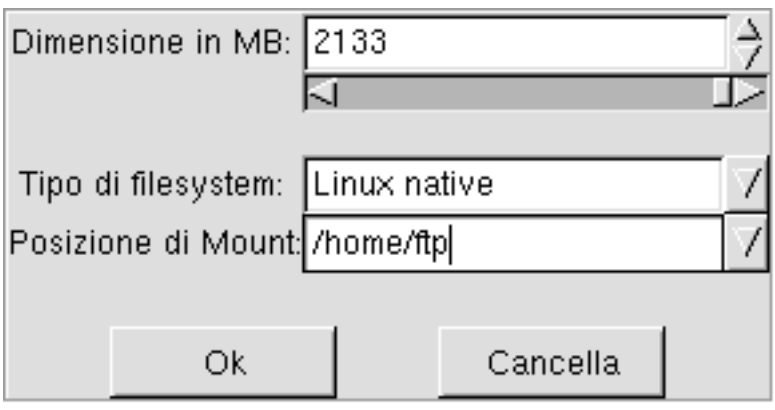


Figura 14-38. Definizione della nuova partizione

La vostra tabella delle partizioni apparirà adesso come quella che segue (Figura 14-39).

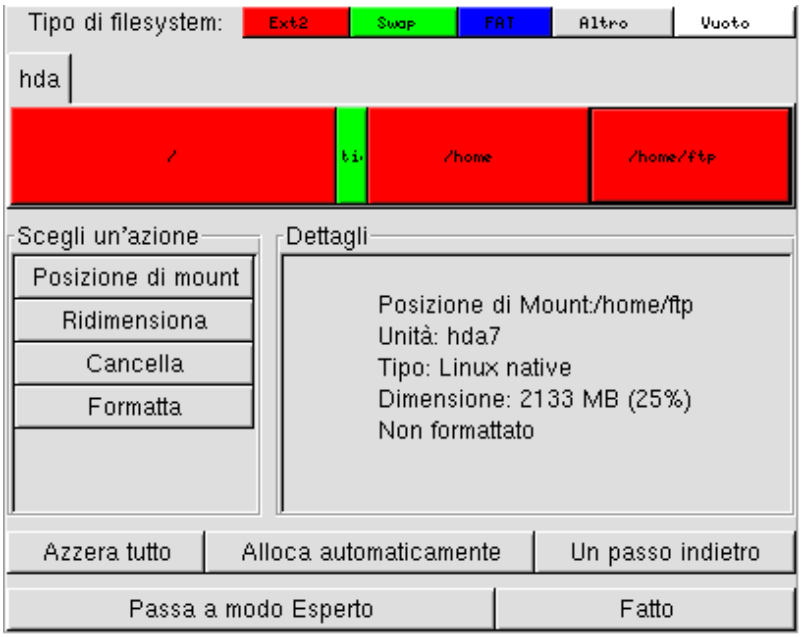


Figura 14-39. La nuova tabella delle partizioni

> **Attenzione**
>
> Fino ad ora non abbiamo realmente modificato la tabella delle partizioni, l'abbiamo solo disegnata e progettata. Ulteriori passaggi renderanno veramente attivi i nostri cambiamenti, così se non avete intenzione di modificare il vostro sistema, cliccate sul pulsante Un passo indietro fino a tornare alla situazione iniziale.

Come ultimo passo sarà necessario formattare (prepararla a ospitare i file) la partizione appena creata: clicca-teci sopra, poi cliccate sul pulsante Formatta. Confermate la scrittura della tabella delle partizioni, e poi la formattazione della partizione. Vi potrebbe essere chiesto di riavviare il computer, perché possa tenere conto dei cambiamenti effettuati.

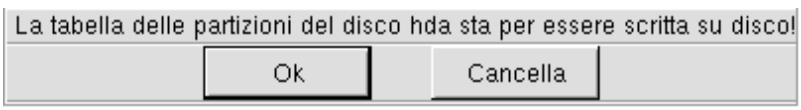


Figura 14-40. Conferma della scrittura della tabella delle partizioni

14.16.3. Una nota riguardo al modo esperto: salvare la tabella delle partizioni

Fra le molte caratteristiche di questo programma, la possibilità di salvare e di ricaricare da file è una delle più interessanti. Questa vi permette di salvare la tabella delle partizioni corrente in un file su disco (un floppy, ad esempio), e poi ricaricarla nel caso abbiate fatto confusione con la vostra nuova tabella. Ciò può risultare utile fino al momento in cui non avete riformattato le partizioni, in tal caso i dati saranno persi per sempre.

Capitolo 15. La gestione dei pacchetti

Avrete probabilmente notato che il sistema che state usando è costituito da molte piccole parti, come i mattoni di cui è fatta una casa. Nel nostro caso le parti non sono dette “mattoni”, bensì **pacchetti**. Un pacchetto può quindi essere visto come un insieme di componenti software, contenente un programma completo o dei file necessari al funzionamento dell’applicazione più grande di cui il pacchetto costituisce una parte.

L’argomento di questo capitolo è la gestione dei suddetti pacchetti, il che comprende l’installazione di nuovi pacchetti (vale a dire l’aggiunta di nuovo software nel vostro sistema), l’aggiornamento di pacchetti precedentemente installati nel caso vengano pubblicate nuove versioni, e infine la rimozione di pacchetti dal sistema. Questa gestione viene facilitata dalla presenza di alcuni strumenti appositi; ma, nonostante questo, le operazioni appena descritte non sono permesse agli utenti normali, quindi dovrete essere connessi come `root` per poter usare gli strumenti che vi andremo a descrivere.

15.1. Lo strumento primario: RpmDrake

`RpmDrake` è il programma principale per la gestione dei pacchetti. Potete avviarlo tramite il *`Control Center`*, selezionando la voce Gestione pacchetti dal ramo Sistema. Quando lo avviate per la prima volta compare una finestra che vi chiede se volete configurare una “sorgente” per gli “aggiornamenti sulla sicurezza”. Parleremo più avanti di questi argomenti, quindi per ora rispondete semplicemente No a questa domanda.

15.1.1. La finestra principale

Appena avviato, *`RpmDrake`* effettua alcuni controlli sulla configurazione che possono richiedere del tempo. Una volta completati, comparirà la finestra principale, mostrata in questa figura:

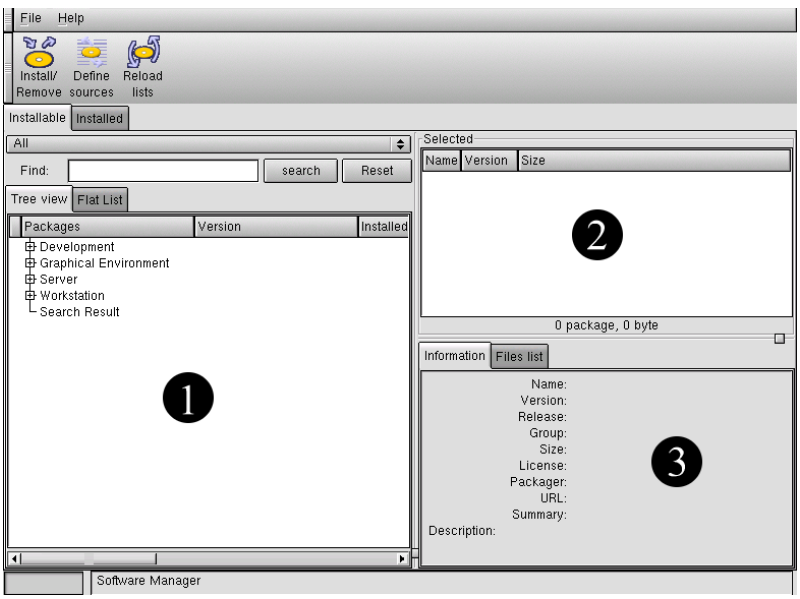


Figura 15-1. La finestra principale di RpmDrake

Come potete vedere, la finestra principale di *`RpmDrake`* è divisa essenzialmente in tre parti:

1. a sinistra trovate una struttura ad albero contenente i nomi dei pacchetti, ordinati per categorie, insieme ad altre informazioni; se lo desiderate, potete passare a un semplice elenco ordinato alfabeticamente cliccando su Lista semplice;

2. in alto a destra potete vedere un riquadro che elenca i pacchetti da voi selezionati (esatto, potete selezionarli, vi spiegheremo dopo come farlo);
3. in basso a destra sono mostrate alcune informazioni sul pacchetto attualmente selezionato: nome, descrizione dettagliata, elenco dei file contenuti e così via.

Cercate un pacchetto a caso in una qualsiasi categoria (ricordate che dovete cliccare sul simbolo + per espandere un ramo della struttura ad albero) e cliccate sul suo nome. Potrete notare che nell'area in basso a destra, denominata Informazioni, vengono mostrate informazioni generiche sul pacchetto insieme al nome del pacchetto stesso. Nell'Elenco file, invece, compare semplicemente la lista dei file in esso contenuti.

Ora selezioneremo il pacchetto: è sufficiente cliccare sul quadratino che si trova a sinistra del suo nome, e immediatamente il pacchetto sarà aggiunto alla lista nel riquadro Selezionati, nella parte in alto a destra della finestra (in realtà potete compiere la stessa operazione anche cliccando due volte sulla riga del pacchetto in questione).

Potete selezionare tutti i pacchetti che volete. Potete anche semplicemente dare un'occhiata a tutti i pacchetti disponibili e annotarne alcuni che potrebbero servirvi in un secondo momento. Notate che, cliccando su un pacchetto nel riquadro Selezionati, la relativa descrizione sarà mostrata nel riquadro sottostante.

Infine, avrete notato anche la presenza di un campo di immissione testo Trova: come avrete già immaginato, esso serve a cercare una parola nei nomi di tutti i pacchetti. È sufficiente scrivere la parola e premere il pulsante Cerca, e tutti i pacchetti il cui nome contenga la parola inserita saranno mostrati all'interno del ramo Risultati della ricerca nella struttura ad albero; oppure, nel caso stiate usando la lista semplice, saranno gli unici pacchetti mostrati. Attenzione: se volete usare il simbolo "+" nella ricerca (come ad es. in "C++") dovete farlo precedere da un *backslash* ("\"), ad esempio: "C\+\+".

> **Nota:** Per gli utenti più esperti, segnaliamo che il campo Trova supporta le `espressioni regolari`, come definite in `man 7 regex`.

Se scrivete un'altra parola e premete di nuovo su Cerca, i risultati della nuova ricerca sostituiranno quelli della precedente. Se volete invece cancellare del tutto i risultati della ricerca, usate il pulsante Ripristina.

15.1.2. Pacchetti installabili e installati

Dal punto di vista di *RpmDrake* esistono due tipi di pacchetti: quelli Installabili, vale a dire quelli non ancora installati e quelli aggiornabili, e quelli Installati, cioè quelli già installati nel vostro sistema **Linux-Mandrake** e per i quali, sfortunatamente, non è disponibile alcun aggiornamento. Cliccate sulla linguetta corrispondente (subito sotto alla barra dei pulsanti) per passare da un elenco all'altro.

Appena avviato, *RpmDrake* mostra tutti i pacchetti installabili, come riportato appena sotto la linguetta. Poiché la lista può essere molto lunga, per comodità potete usare il pulsante che si trova sotto le linguette delle schede, che all'inizio conterrà la scritta Tutti: cliccandoci sopra e selezionando Solo aggiornamenti saranno visualizzati solo i pacchetti che sono già installati nel vostro sistema, ma per i quali è presente un aggiornamento nel supporto (approfondiremo in seguito il funzionamento di supporti e aggiornamenti). Potete notare che questi "pacchetti di aggiornamento" sono mostrati in un colore differente dagli altri.

Se, tramite lo stesso pulsante, invece di Tutti o Solo aggiornamenti selezionate Solo non installati, vedrete soltanto i pacchetti dei quali non è installata alcuna versione nel vostro sistema.

La lista dei pacchetti Installati è molto simile alla precedente. Potete però notare, nell'Elenco file in basso a destra, come venga controllato se ogni file appartenente al pacchetto sia effettivamente presente nel vostro sistema, nel qual caso vedrete un segno verde di spunta affianco al nome del file, oppure no, nel qual caso vedrete una **X** rossa.

15.2. Installazione di un pacchetto

Ora che avete preso confidenza con l'interfaccia generale, procediamo insieme con l'installazione di un pacchetto. Abbiamo scelto un esempio appropriato per la spiegazione, ma è possibile che il pacchetto da noi scelto sia già installato sul vostro sistema; in questo caso non vi preoccupate, e seguite comunque l'esempio scegliendone un altro. Naturalmente, per procedere con l'installazione dobbiamo scegliere un pacchetto dalla lista degli Installabili e quindi, se non l'avete ancora fatto, selezionate la relativa scheda.

Come esempio abbiamo scelto il pacchetto `emacs-pcomplete`. Per trovarlo più facilmente vi consigliamo di usare la Lista semplice, che è ordinata alfabeticamente, oppure il campo di ricerca. Una volta individuato il pacchetto, selezionatelo cliccando nel quadratino accanto al suo nome; lo vedrete quindi comparire nell'area Selezionati, insieme ad alcune informazioni su di esso, come la versione e la dimensione.

A questo punto, per installarlo, cliccate semplicemente sul pulsante Installa/Rimuovi, a sinistra nella barra di pulsanti in cima alla finestra. Comparirà un piccolo riquadro con scritto Attendi... Sto lanciando rpminst; `rpminst` è l'assistente (ingl. *`wizard`*) che vi guiderà nelle varie fasi dell'installazione di un pacchetto.

Dopo alcuni secondi vedrete comparire la finestra dell'assistente. Quando viene avviato da *`RpmDrake`*, `rpminst` si apre mostrando inizialmente le informazioni sulle necessarie dipendenze, sotto forma di una lista oppure di un breve testo che comunica l'assenza di problemi.

"Ma", vi starete chiedendo, "cosa è una dipendenza?". Alcuni pacchetti non possono funzionare se altri pacchetti non sono installati. Nel nostro esempio, il pacchetto `emacs-pcomplete` non può funzionare se il pacchetto `emacs` non è installato; in questo caso, si dice che `emacs` fa parte delle dipendenze di `emacs-pcomplete`; questo è ciò che viene mostrato nella finestra di cui sopra. Queste informazioni vengono fornite da *`urpmq`*, uno strumento da linea di comando (potete trovare altre informazioni su *`urpmq`* nella relativa pagina di manuale: urpmq(8)).

A volte, comunque, tutte le dipendenze del pacchetto che volete installare saranno già state installate; in questo caso la finestra non dovrebbe neanche comparire.

Nella fase successiva l'assistente controlla se avete sul vostro disco rigido lo spazio libero sufficiente per installare il pacchetto. Vengono elencati tutti i filesystem nei quali saranno copiati i file del pacchetto, con lo spazio libero e quello necessario corrispondenti. A questo punto, se non avete abbastanza spazio libero, `rpminst` annullerà l'installazione. Altrimenti, se avete spazio sufficiente in tutti i filesystem, questa pagina non sarà visualizzata e l'assistente passerà direttamente alla fase seguente.

Ora l'installazione vera e propria avrà inizio (finalmente!). Vedrete nella finestra tre barre che mostrano cosa sta accadendo, oltre allo stato di avanzamento complessivo; queste barre sono generate da *`urpmi`* (un altro strumento da linea di comando, si veda `man:urpmi(8)` per ulteriori dettagli). Durante il processo di installazione potrebbero succedere alcune cose:

- se il pacchetto che volete installare si trova su un CD-ROM, il programma potrebbe chiedervi di inserirlo; in questo caso fatelo e premete quindi Ok.
- Potrebbe anche capitarvi di vedere un messaggio che vi informa del fatto che un pacchetto non è firmato, oppure che ha una firma non corretta. La firma viene usata per essere certi che un pacchetto possa essere installato senza preoccupazioni per quanto riguarda la sicurezza; essa indica che il pacchetto è stato convalidato da qualcuno, e non alterato da malintenzionati. Se dovesse comparire questo messaggio, accertatevi della provenienza del pacchetto; potete installarlo comunque, ma lo fate a vostro rischio e pericolo!

Una volta completata l'installazione, potete chiudere l'assistente e tornare a *`RpmDrake`*.

15.3. Disinstallazione dei pacchetti

Disinstallare un pacchetto equivale a rimuoverlo dal vostro sistema; questa operazione può tornare utile per guadagnare un po' di spazio sul disco. Naturalmente è possibile rimuovere soltanto qualcosa che è stato installato in precedenza: perciò sceglieremo un pacchetto dalla scheda Installati. Per il nostro esempio proveremo a disinstallare il pacchetto *sgml-common*; come nell'esempio precedente, usate la lista semplice o il campo Trova per trovarlo più facilmente, e poi selezionatelo.

Una volta fatto questo, premete lo stesso pulsante che avevate premuto per installare un pacchetto. Comparirà una finestra di dialogo che vi informa che, se volete disinstallare quel pacchetto, anche altri pacchetti dovranno essere disinstallati, perché dipendono da esso. Si tratta di nuovo del problema delle dipendenze.

A questo punto se cliccate su Ok i pacchetti saranno rimossi dal vostro sistema. Ricordate che potete sempre reinstallarli, se dopo tutto vi rendete conto che ne avevate bisogno...

15.4. Gestione dei supporti

Un **supporto** è un "contenitore di pacchetti": è un posto nel quale potete trovare pacchetti da installare sul vostro sistema **Linux-Mandrake**. Può essere una directory locale del vostro disco rigido, un CD-ROM, o anche una directory remota in qualche nodo di una rete, ad esempio su Internet. C'è un supporto speciale che rimane comunque sempre indicato: è quello da cui avete installato il vostro sistema. Ora vedremo come gestire i supporti.

15.4.1. Aggiungere un supporto

Immaginate di aver trovato un bellissimo CD-ROM o una directory sul web pieni di pacchetti. Questi chiaramente rappresentano dei nuovi supporti, e vi piacerebbe poterli usare con *RpmDrake*, giusto? In questo caso dovete definire un nuovo supporto cliccando sul pulsante etichettato Modifica supporti.

Nella finestra che compare, cliccate su Nuovo per definire un nuovo supporto. Vedrete quindi la seguente finestra:

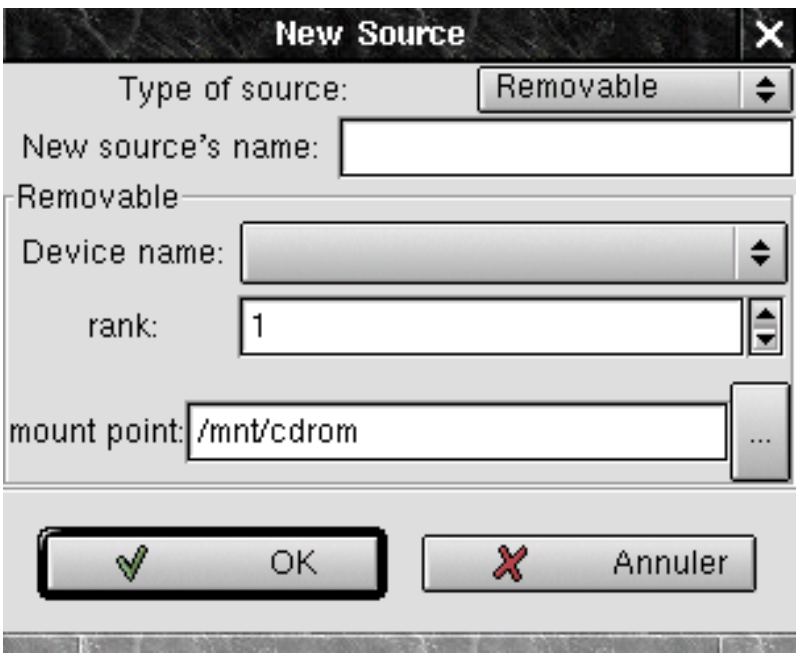


Figura 15-2. Aggiungere un supporto in RpmDrake

È comunque necessario assegnare un nome al vostro nuovo supporto digitandolo nel campo di testo relativo.

Potete definire parecchi tipi diversi di supporti, ovvero:

- **Rimovibile.** Questo è un termine generico che indica supporti come CD-ROM, dischi *ZIP*, e così via. Dovete indicare a *RpmDrake* qual è la relativa periferica, stabilire un numero d'ordine (viene usato per ordinare i supporti che si trovano sulla stessa periferica, ad es. "CD-ROM 1", "CD-ROM 2" - in questo caso 1 e 2 sono i numeri d'ordine) e indicare il punto di mount.
- **Locale.** Se avete delle directory nel vostro computer che contengono dei pacchetti, potete "memorizzarle" qui: è sufficiente inserire il percorso assoluto completo della directory.
- **FTP o HTTP.** Questi due tipi rappresentano dei contenitori remoti. In entrambi i casi dovete indicare la URL completa della directory remota, che deve iniziare con `ftp://` o `http://`, a seconda dei casi; dovete anche indicare il percorso, relativo all'indirizzo di cui sopra, del file `hdlist`, che contiene una breve descrizione dei pacchetti disponibili. Un esempio classico è `../base/hdlist.cz`. Questo significa che potete usare soltanto contenitori remoti "compatibili con **Linux-Mandrake**", in cui sia presente un file `hdlist`. Se non siete certi che il file sia presente, consultate l'amministratore del sito remoto. L'unica differenza tra i due tipi è che nel caso di siti FTP dovete specificare un nome utente e una password.
- **Aggiornamenti sulla sicurezza.** Questo tipo rappresenta contenitori remoti (come FTP e HTTP) in cui si trovino aggiornamenti dei pacchetti riguardanti problemi di sicurezza. In questo caso dovreste usare un sito affidabile: il pulsante Aggiorna la lista dei mirror serve proprio per ottenerne una lista, cercate di usare quello più vicino a voi.
- **Cooker.** Questo tipo di pacchetti è per chi vuole seguire molto da vicino l'evoluzione del software: sono le ultimissime versioni. Quindi siate certi di sapere quello che state facendo! Questi pacchetti sono principalmente versioni in via di sviluppo, e pertanto tendono a essere instabili. I contenitori di questo tipo funzionano in modo simile a quelli contenenti aggiornamenti sulla sicurezza.

15.4.2. Aggiornare i supporti e i pacchetti

Di tanto in tanto i pacchetti contenuti in un supporto possono variare, in particolare se il supporto non è un CD-ROM: alcuni file potrebbero venire cancellati, e altri essere aggiunti. Per far sì che la lista contenuta nel programma sia sincronizzata con l'effettivo stato attuale dei vari supporti, è necessario **aggiornare** i supporti.

Potete compiere questa operazione semplicemente premendo il pulsante Aggiorna supporti. Ricordate però che potrebbe essere una operazione molto lunga, perché ogni pacchetto viene analizzato per controllare se è disponibile un aggiornamento relativo ad esso.

Supponiamo ora che il contenuto di un supporto sia stato modificato. Generalmente questo vuol dire che qualche pacchetto è stato aggiunto, oppure sostituito, il che avviene quando si scopre che la "vecchia" versione era difettosa o poco sicura, o semplicemente perché è stata pubblicata una nuova versione migliorata. È possibile che voi abbiate installato nel vostro sistema alcuni vecchi pacchetti, per mancanza delle relative versioni aggiornate al momento dell'installazione.

Quindi, una volta completata l'operazione di aggiornamento dei supporti, avete la possibilità di aggiornare i pacchetti installati nel vostro sistema sostituendoli con le nuove versioni, che potete vedere elencate nella scheda Installabili: i relativi pacchetti compaiono in un colore diverso. Potete semplicemente selezionarli e installarli, se lo desiderate, e naturalmente vi consigliamo caldamente di farlo.

Appendice A. Dove trovare ulteriore documentazione

Oltre ai manuali inclusi in **Linux-Mandrake**, esistono molte altre fonti di documentazione. Nelle pagine seguenti vi daremo alcuni suggerimenti che potreste trovare utili.

A.1. La documentazione inclusa in Linux-Mandrake

A.1.1. Le pagine di manuale (pagine “man”)

Si tratta della fonte primaria di informazioni nell’uso quotidiano: quasi tutti i comandi hanno una propria pagina di manuale. Inoltre ci sono anche pagine di manuale sul formato di alcuni file di configurazione, sulle funzioni delle librerie per programmatori, e altre ancora.

I contenuti delle pagine “man” sono divisi in sezioni; i riferimenti alle sezioni vengono espressi come nei seguenti esempi: open(2), fstab(5), i quali indicano rispettivamente la pagina di manuale di `open` nella sezione 2 e la pagina di manuale di `fstab` nella sezione 5.

Il comando per mostrare una pagina di manuale è `man`, e la sua sintassi è la seguente:

```
man [opzioni] [sezione] <pagina di manuale>
```

Anche lo stesso `man` ha una propria pagina di manuale: `man man`. Normalmente le pagine di manuale vengono impaginate e poi mostrate tramite il ***visualizzatore*** `less`; quindi sapete già come sfogliare una pagina di manuale e come uscirne **:-)**.

In cima ad ogni pagina di manuale potete vederne indicati il nome e la relativa sezione; in fondo alla pagina (in genere nella sezione **VEDERE ANCHE**), invece, troverete eventuali riferimenti ad altre pagine di manuale correlate con quella che state leggendo.

Potete iniziare consultando le pagine dei diversi comandi che sono stati menzionati in questo manuale: ls(1), chmod(1), etc.

Se non trovate la pagina di manuale che state cercando (ad esempio, se volete usare la funzione `mknod` in uno dei vostri programmi, e invece finite sempre nella pagina di manuale del comando `mknod`), dovete indicare esplicitamente la sezione, ad esempio nel caso appena citato: mknod(2); se non ricordate il numero esatto della sezione, il comando `man -a mknod` analizzerà tutte le sezioni in cerca di pagine di manuale di nome `mknod`.

A.1.2. Pagine Info

Le pagine `info` completano la documentazione messa a disposizione dalle pagine di manuale. Il comando per accedere alle pagine `info` è `info`.

Le pagine `info` sono organizzate secondo una struttura ad albero, la cui sommità è denominata `dir`. Dalla sommità potete accedere a tutte le pagine `info` esistenti.

Potete richiamare `info` in due modi: senza argomenti, nel qual caso vi troverete posizionati in cima alla struttura ad albero, oppure seguito dal nome di un comando o di un pacchetto, e in questo caso sarà aperta la pagina corrispondente, se esistente. Ad esempio:

```
info emacs
```

Nelle pagine `info` un testo come questo:

```
* Buffers::
```

indica un collegamento; se spostate il cursore su questo collegamento (usando i tasti cursore) e premete `Invio`, sarete portati alla pagina `info` corrispondente.

Potete usare le seguenti scorciatoie da tastiera:

- **u**: per *Up*, va al livello superiore;
- **n**: per *Next*, va alla pagina `info` successiva nel livello attuale della struttura ad albero;
- **p**: per *Prev*, va alla pagina `info` precedente.

Sono disponibili molti comandi, che possono essere elencati digitando **?**.

A.1.3. Gli HOWTO

Gli *HOWTO* sono documenti pubblicati dal LDP (*Linux Documentation Project*), sono disponibili in molte lingue e sono dedicati alla configurazione di molti aspetti del vostro sistema. Se avete installato il pacchetto corrispondente (per l'edizione italiana è il pacchetto `howto-html-it`), avete buone probabilità di trovare sul vostro disco rigido il documento che contiene la risposta a una particolare domanda o la soluzione di un problema. Questi documenti si trovano nella directory `/usr/share/doc/HOWTO/HTML/it/`. Il loro formato principale è il testo semplice, ma sono disponibili anche in HTML per la lettura con un browser web, e in *PostScript* per la stampa.

L'elenco è molto lungo; per averne un'idea consultate l'indice scegliendo dal menu principale: Documentazione→Howtos Italian. Se incontrate un problema che non siete in grado di risolvere, il modo migliore per affrontarlo è cercare e leggere, se esiste, il relativo *HOWTO*, ed è molto probabile che non solo troverete la vostra soluzione, ma imparerete allo stesso tempo anche molte altre cose. Tra i vari argomenti trattati figurano le reti (`NET-3-HOWTO`), la configurazione della scheda audio (`Sound-HOWTO`), la creazione di CD (`CD-Writing-HOWTO`), la configurazione di NIS e NFS, e molte altre cose.

È importante controllare la data dell'ultima modifica dei documenti *HOWTO* - ovvero la data di pubblicazione indicata all'inizio del documento - per essere sicuri che siano aggiornati, altrimenti è possibile che i relativi contenuti non siano più affidabili. Fate attenzione in particolare ai vecchi *HOWTO* riguardanti la configurazione hardware, poiché quello è un campo in cui *GNU/Linux* si evolve molto rapidamente. Ricordate anche che il significato del termine "vecchio" nell'ambito del software liberamente distribuibile è ancora più forte di quanto lo sia nel mondo dell'informatica in generale: un programma liberamente distribuibile a volte è considerato vecchio già quando sono passati solo 15 giorni dalla sua pubblicazione.

> **Nota:** Gli *HOWTO* sono disponibili in linea, in forma probabilmente più aggiornata, sul sito del LDP (http://linuxdoc.org/). Date anche un'occhiata ai seguenti indirizzi: (ordinati per categoria (http://linuxdoc.org/HOWTO/HOWTO-INDEX/categories.html)); e FAQ (http://linuxdoc.org/docs.html\#faq).

A.1.4. La directory `/usr/share/doc`

Alcuni pacchetti sono corredati da una propria documentazione, che si trova in una sotto-directory di `/usr/share/doc` e ha lo stesso nome del pacchetto in questione.

A.2. Internet

Le fonti di informazione su Internet sono moltissime, esistono una gran quantità di siti web dedicati a *GNU/Linux*, al suo uso e alla sua configurazione. Ma i siti web non sono l'unica risorsa.

La vostra fonte primaria di informazioni su **Linux-Mandrake** dovrebbe essere il suo sito web ufficiale (http://linux-mandrake.com). In particolare, visitate la sezione sul supporto (http://linux-mandrake.com/en/ffreesup.php3).

A.2.1. Siti web dedicati a Linux

A.2.1.1. MUO

`MandrakeUser.Org` (MUO) è **IL** sito per gli utenti di **Linux-Mandrake**. Al momento conta più di 200 pagine, in costante aumento, pertanto lo si può definire senza ombra di dubbio la più grande raccolta di documentazione relativa a **Linux-Mandrake** disponibile sul web. Fatta eccezione per la versione in linea di questo eccellente manuale, ovviamente... **:-)**.

MUO raccoglie e organizza informazioni trasmesse dagli utenti di **Linux-Mandrake**, offre un forum di discussione e una newsletter per l'intera comunità. Gli articoli sono rivolti a utenti il cui livello di esperienza va da principiante a semi-avanzato; non si limitano a ripetere quanto potreste leggere altrove, ma sono piuttosto interventi che raccontano esperienze dirette. In breve, sono molto efficaci **:-)**.

Gli argomenti trattati vanno da problemi di normale amministrazione, come l'uso della shell, al modo di migliorare le prestazioni di `X`, il sottosistema grafico di Linux.

Lo potete trovare all'indirizzo http://mandrakeuser.org (http://mandrakeuser.org/).

A.2.1.2. Dimostrazioni e tutorial

Una particolare sezione del sito web di **Linux-Mandrake** ospita numerose dimostrazioni e tutorial (http://www.linux-mandrake.com/en/demos/); fra gli argomenti trattati troverete l'installazione e l'ambiente grafico, oltre a molti aspetti della configurazione del vostro sistema come la rete, la gestione dei pacchetti, la configurazione di un server, etc. Alcuni dei tutorial sono anche disponibili nel CD di installazione, nella directory `tutorial`.

A.2.1.3. Siti web sulla sicurezza

http://www.securityportal.com/ (http://www.securityportal.com/)

> Questo sito è dedicato a problematiche generiche di sicurezza su Internet, e contiene alcuni articoli molto interessanti che coprono diversi aspetti dell'argomento. È anche disponibile una newsletter settimanale.
>
> Un altro servizio (a pagamento) è la ricezione personalizzata di avvisi sui pericoli per la sicurezza.

http://www.securityfocus.com/ (http://www.securityfocus.com/)

> Un sito molto ben organizzato che contiene approfondimenti sui diversi tipi di attacchi e fornisce informazioni sulla vulnerabilità di una notevole quantità di prodotti, incluso **Linux-Mandrake**.

http://www.linuxsecurity.com/ (http://www.linuxsecurity.com/)

> Questo sito è interamente dedicato a Linux e contiene notizie, avvisi, newsletter e molte altre risorse, come documentazione, forum, strumenti utili, etc.

http://secure.linux.com/ (http://secure.linux.com/)

> Un sito eccellente, aggiornato regolarmente con numerosi articoli sugli attuali problemi di sicurezza. Una tappa obbligatoria per chiunque si occupi di sicurezza su Linux.

A.2.1.4. Altri siti web dedicati a Linux

Nella miriade di siti web esistenti, ve ne segnaliamo alcuni dei più esaurienti:

http://www.linux.org/ (http://www.linux.org/)

uno dei primi siti in assoluto dedicati a Linux, contiene tantissimi collegamenti ad altri siti utili.

http://freshmeat.net/ (http://freshmeat.net/)

se cercate le più recenti applicazioni disponibili nel mondo Linux, questo è il posto dove dovete andare.

http://www.linux-howto.com/ (http://www.linux-howto.com/)

documentazione, documentazione e ancora documentazione **:-)**.

http://www.linuxgazette.com/ (http://www.linuxgazette.com/)

Una pubblicazione in linea molto ben realizzata, contenente articoli interessanti su nuovi progetti, argomenti attuali, tutorial, etc.

E naturalmente non dimenticate i vostri motori di ricerca preferiti: spesso sono lo strumento più pratico per trovare le informazioni che state cercando. Poche parole chiave ben scelte in un motore di ricerca vi faranno spesso trovare la risposta al vostro problema specifico.

A.2.2. Mailing list

Le mailing list sono ancora molto popolari, nonostante il moltiplicarsi di altri mezzi di comunicazione. Quasi tutte le componenti software di Linux hanno proprie mailing list dedicate agli utenti, agli sviluppatori, agli annunci, etc.

Il progetto **Linux-Mandrake** ha le proprie liste di supporto (http://www.linux-mandrake.com/en/flists.php3).

In questa sede non possiamo riportare una lista di indirizzi, ma ricordate che spesso le mailing list rappresentano il modo migliore di entrare in contatto con i maggiori esperti di un particolare argomento. Eccovi comunque alcuni suggerimenti:

- Non fate domande fuori tema. Leggete attentamente le linee guida che avete ricevuto al momento dell'iscrizione o che sono indicate nel luogo in cui avete trovato l'indirizzo della lista. Vi consigliamo anche di leggere questa versione della netiquette (http://www.iwillfollow.com/email.htm), che comprende alcuni suggerimenti preziosi. Se avete del tempo libero, potete anche prendere in considerazione la lettura della corrispondente RFC (http://www.cis.ohio-state.edu/htbin/rfc/rfc1855.htm).

  > **Nota: IMPORTANTE**: Ricordatevi sempre di conservare la prima e-mail che ricevete da una mailing list, perché generalmente contiene le istruzioni su come annullare la propria iscrizione, se ne doveste avere bisogno.

- Rispettate le regole generali proprie della posta elettronica; in particolare, **non** inviate messaggi in HTML, usate solo testo semplice.
- Per ogni mailing list generalmente esiste un archivio dei vecchi messaggi: controllatelo! L'argomento della vostra domanda potrebbe essere stato discusso appena prima che voi vi iscriveste alla lista.
- Come dice il detto: aiutati che il ciel ti aiuta.

A.2.3. I gruppi di discussione

Prima di chiedere aiuto sui gruppi di discussione per prima cosa dovreste controllare se il vostro problema è stato già trattato, o risolto, su Google (http://groups.google.com) (anche se, al momento di scrivere questo manuale, il sito purtroppo non comprende tutti i gruppi esistenti). Se non trovate niente che riguardi la vostra domanda, esiste un gruppo di discussione completamente dedicato a **Linux-Mandrake** (news:alt.os.linux.mandrake), e potete ricorrere anche a molti gruppi della "gerarchia" `comp.os.linux.*` o `it.comp.os.linux.*`, questi ultimi in italiano:

- it.comp.os.linux.iniziare (news:it.comp.os.linux.iniziare): un gruppo di discussione dedicato a chi ha appena cominciato a esplorare Linux.
- comp.os.linux.setup (news:comp.os.linux.setup): domande sulla configurazione di Linux (dispositivi, configurazione di applicazioni...) e risoluzione di problemi di vario genere.
- comp.os.linux.misc (news:comp.os.linux.misc): tutto ciò che non trova posto in un altro gruppo.
- e altri ancora...

Prima di scrivere in uno di questi gruppi, assicuratevi di aver letto la documentazione disponibile sull'argomento che vi interessa. Ai nuovi utenti che scrivono in questi gruppi senza aver prima fatto le appropriate ricerche spesso viene risposto soltanto di consultare il manuale appropriato, niente di più.

A.3. Linee guida generali per la soluzione di problemi con Linux-Mandrake

Vi presenteremo ora diversi metodi che potrete utilizzare nella vostra ricerca della soluzione di un problema. Iniziate dal primo e poi, solamente se questo non ha funzionato, passate al secondo, e così via. Come ultima risorsa, se proprio nessun altro metodo ha funzionato nel vostro caso, iniziate a meditare sulla possibilità di... gettare il vostro computer dalla finestra **:-)**

A.3.1. RTFM

"Leggete il maledetto manuale! (*`Read the F***ing Manual`*)" (Ci dispiace, non siamo riusciti a resistere! **:-)**)

Con "il manuale" si intende il manuale vero e proprio e **anche** tutti i manuali e la documentazione esistente su quel particolare argomento. Le sezioni precedenti di questo stesso libro possono rappresentare un buon punto di partenza. Solo quando avrete esplorato a fondo tutte queste risorse potrete iniziare a pensare di essere di fronte a un vero problema.

A.3.2. Ricerche su Internet

I vari siti Internet precedentemente menzionati sono altri eccellenti punti di partenza: essi trattano dagli aspetti più generici a quelli più specifici dei vari problemi. Infine, provate a usare un motore di ricerca generico come Google (http://www.google.com). E non esitate a usare l'opzione di Ricerca avanzata (http://www.google.com/advanced_search).

A.3.3. Archivi di mailing list e gruppi di discussione

Le ricerche precedenti possono portarvi a risultati generici che nascondono tra molte altre le particolari risposte che stavate cercando. Per affinare la vostra ricerca, ecco cosa dovreste fare:

Cercate innanzitutto una lista che sembri specificamente correlata al vostro problema, e fate quindi una ricerca nei suoi archivi.

Esempio

Supponiamo che abbiate notato uno strano comportamento quando avete provato a usare *GRUB* con una partizione *Minix*.

Una ricerca su Google usando le parole chiave "grub mailing list" dà come secondo risultato il collegamento a un messaggio dell'archivio della mailing list di GRUB del luglio 1999 (http://mail.gnu.org/pipermail/bug-grub/1999-July/003129.html). Una volta arrivati su quella pagina, trovate l'indirizzo della radice dell'archivio: archivio della mailing list di GRUB (http://www.mail-archive.com/bug-grub\%40gnu.org/). Questo archivio contiene anche un motore di ricerca. Quindi una ricerca della parola "Minix" vi porterà direttamente alla soluzione.

Purtroppo non tutti gli archivi offrono un motore di ricerca interno. Comunque potete usare il campo `includi solo pagine tratte dal sito` per limitare la vostra ricerca al solo sito che ospita l'archivio.

Per una ricerca sui gruppi di discussione, il sito groups.google.com (http://groups.google.com) contiene gli archivi di molti gruppi.

A.3.4. Domande su mailing list e gruppi di discussione

Fate riferimento alle relative sezioni precedenti: *Mailing list*, pag. 180 e *I gruppi di discussione*, pag. 181.

A.3.5. Contattare direttamente il responsabile

Lasciate questa possibilità come ultimissima risorsa, da usare solo in situazioni veramente estreme - a meno che non vogliate offrire la vostra collaborazione **:-)**. Gli sviluppatori di software solitamente ricevono montagne di e-mail, perciò la vostra disperata domanda sull'uso del comando `cd` sarà molto probabilmente... ignorata!

Gli indirizzi possono essere trovati sulle home page dei siti web relativi ai progetti in questione oppure nella documentazione del software.

È tutto per ora! Solo un'ultima parola: non sottovalutate le capacità dei vostri vicini o quelle del vostro LUG (*Linux User Group*) locale. E per piacere, aspettate a gettare il vostro computer dalla finestra: se il vostro problema non viene risolto oggi, potrebbe esserlo domani...

Appendice B. La Licenza Pubblica Generica GNU

Questa è una traduzione italiana non ufficiale della Licenza Pubblica Generica GNU (GNU General Public License), applicabile alla maggior parte dei programmi che sono contenuti nelle distribuzioni **Linux-Mandrake**. Non è pubblicata dalla Free Software Foundation e non ha valore legale nell'esprimere i termini di distribuzione del software che usa la licenza GPL. Solo la versione originale in inglese della licenza ha valore legale. Ad ogni modo, speriamo che questa traduzione aiuti le persone di lingua italiana a capire meglio il significato della licenza GPL.

Versione 2, giugno 1991 Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place - Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Traduzione originale curata da gruppo Pluto, da ILS e dal gruppo italiano di traduzione GNU. Ultimo aggiornamento: 19 aprile 2000.

Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.

B.1. Premessa

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividere e modificare il programma stesso. Viceversa, la Licenza Pubblica Generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti gli utenti. Questa licenza si applica alla maggioranza dei programmi della Free Software Foundation (alcuni altri programmi della Free Software Foundation sono invece coperti dalla Licenza Pubblica Generica Minore GNU, *GNU Lesser General Public License*, LGPL) e ad ogni altro programma i cui autori abbiano deciso di usare questa licenza. Chiunque può usare questa licenza per i propri programmi.

Quando si parla di software libero (free software), ci si riferisce alla libertà, non al prezzo. Le nostre licenze (la GPL e la LGPL) sono progettate per assicurarsi che ciascuno abbia la libertà di distribuire copie del software libero (e farsi pagare per questo, se vuole), che ciascuno riceva il codice sorgente o che lo possa ottenere se lo desidera, che ciascuno possa modificare il programma o usarne delle parti in nuovi programmi liberi e che ciascuno sappia di potere fare queste cose.

Per proteggere i diritti dell'utente, abbiamo bisogno di creare delle restrizioni che vietino a chiunque di negare questi diritti o di chiedere di rinunciarvi. Queste restrizioni si traducono in certe responsabilità per chi distribuisce copie del software e per chi lo modifica.

Per esempio, chi distribuisce copie di un programma coperto da GPL, sia gratis sia in cambio di un compenso, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che egli stesso ha ricevuto. Deve anche assicurarsi che i destinatari ricevano o possano ottenere il codice sorgente. E deve mostrar loro queste condizioni di licenza, in modo che essi conoscano i propri diritti.

Proteggiamo i vostri diritti in due modi:

1. coprendo il software con un copyright;
2. offrendovi una licenza che dia il permesso legale di copiare, distribuire e modificare il software.

Inoltre, per proteggere ogni autore e noi stessi, vogliamo assicurarci che ognuno capisca che non ci sono garanzie per i programmi coperti da GPL. Se il programma viene modificato da qualcun altro e ridistribuito, vogliamo che i destinatari sappiano che ciò che loro possiedono non è l'originale, in modo che eventuali problemi introdotti da altri non influiscano sulla reputazione degli autori originari.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui programmi. Vogliamo evitare il pericolo che chi ridistribuisce un programma libero ottenga la proprietà di brevetti, rendendo in pratica il

programma di sua proprietà. Per prevenire questa evenienza, abbiamo chiarito che ogni brevetto deve essere concesso in licenza a chiunque per un utilizzo libero, oppure non essere concesso in alcun modo.

Seguono gli esatti termini e condizioni per la copia, la distribuzione e la modifica.

B.2. Termini e condizioni per la copia, la distribuzione e la modifica

1. Questa licenza si applica a ogni programma o altra opera che contenga una nota da parte del detentore del copyright che dica che tale opera può essere distribuita nei termini di questa Licenza Pubblica Generica. Il termine "programma" nel seguito si riferisce ad ogni programma o opera così definita, e l'espressione "opera basata sul programma" indica sia il programma sia ogni opera considerata derivata in base alla legge sul copyright; in altre parole, un'opera contenente il programma o una porzione di esso, riprodotta letteralmente oppure modificata e/o tradotta in un'altra lingua (da qui in avanti, la traduzione è sotto tutti gli aspetti considerata una "modifica").

   Attività diverse dalla copia, distribuzione e modifica non sono coperte da questa licenza e non rientrano nelle sue finalità. L'atto di eseguire il programma non viene limitato, e l'output del programma è coperto da questa licenza solo se il suo contenuto costituisce un'opera basata sul programma stesso (indipendentemente dal fatto che sia stato creato eseguendo il programma). In base alla natura del programma il suo output può essere o meno coperto da questa Licenza.

2. È lecito copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente del programma così come viene ricevuto, con qualsiasi mezzo, a condizione che venga riprodotta chiaramente su ogni copia una appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; che si mantengano intatti tutti i riferimenti a questa Licenza e all'assenza di ogni garanzia; che si dia a ogni altro destinatario del programma una copia di questa Licenza insieme al programma.

   È possibile richiedere un pagamento per il trasferimento fisico di una copia del programma, è anche possibile a propria discrezione richiedere un pagamento in cambio di una copertura assicurativa.

3. È lecito modificare la propria copia o copie del programma, o parte di esso, creando perciò un'opera basata sul programma, e copiare e distribuire tali modifiche o tale opera secondo i termini della precedente sezione 1, a patto che siano soddisfatte tutte le condizioni che seguono:

   a. Bisogna indicare chiaramente nei file che si tratta di copie modificate e la data di ogni modifica.

   b. Bisogna fare in modo che ogni opera distribuita o pubblicata, che in parte o nella sua totalità derivi dal programma o da parti di esso, sia concessa in licenza gratuita nella sua interezza ad ogni terza parte, secondo i termini di questa licenza.

   c. Se normalmente il programma modificato legge comandi interattivamente quando viene eseguito, bisogna fare in modo che all'inizio dell'esecuzione interattiva usuale esso stampi un messaggio contenente una appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia (oppure che specifichi il tipo di garanzia che si offre). Il messaggio deve inoltre specificare che chiunque può ridistribuire il programma alle condizioni qui descritte e deve indicare come reperire questa licenza. Se però lo stesso programma originale è interattivo ma normalmente non stampa un simile messaggio, non occorre che un'opera basata sul programma lo stampi.

   Questi requisiti si applicano all'opera modificata nel suo complesso. Se sussistono parti identificabili dell'opera modificata che non siano derivate dal programma e che possano essere ragionevolmente considerate lavori indipendenti, allora questa licenza e i suoi termini non si applicano a queste parti quando queste vengono distribuite separatamente. Se però queste parti vengono distribuite all'interno di un prodotto che è un'opera basata sul programma, la distribuzione di quest'opera nella sua interezza deve avvenire nei

termini di questa licenza, le cui norme nei confronti di altri utenti si estendono all'intera opera, e quindi ad ogni sua parte, chiunque ne sia l'autore.

Quindi, non è nelle intenzioni di questa sezione accampare diritti, né contestare diritti su opere scritte interamente da altri; l'intento è piuttosto quello di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di opere derivate dal programma o che lo contengano.

Inoltre, la semplice aggregazione di un'opera non derivata dal programma con il programma stesso o con un'opera da esso derivata, su di un mezzo di memorizzazione o di distribuzione, non è sufficiente a includere l'opera non derivata nell'ambito di questa licenza.

4. È lecito copiare e distribuire il programma (o un'opera basata su di esso, come espresso nella sezione 2) sotto forma di codice oggetto o eseguibile secondo i termini delle precedenti sezioni 1 e 2, a patto che si applichi una delle seguenti condizioni:

   a. Il programma sia corredato dal codice sorgente completo, in una forma leggibile da calcolatore, e tale sorgente sia fornito secondo le regole delle precedenti sezioni 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.

   b. Il programma sia accompagnato da un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, di fornire a chiunque ne faccia richiesta una copia completa del codice sorgente, in una forma leggibile da calcolatore, in cambio di un compenso non superiore al costo del trasferimento fisico di tale copia, che deve essere fornita secondo le regole delle precedenti sezioni 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.

   c. Il programma sia accompagnato dalle informazioni che sono state ricevute riguardo alla possibilità di ottenere il codice sorgente. Questa alternativa è permessa solo in caso di distribuzioni non commerciali e solo se il programma è stato ottenuto sotto forma di codice oggetto o eseguibile, in accordo al precedente punto b.

   Per "codice sorgente completo" di un'opera si intende la forma preferenziale usata per modificare un'opera. Per un programma eseguibile, "codice sorgente completo" significa tutto il codice sorgente di tutti i moduli in esso contenuti, più ogni file associato che definisca le interfacce esterne del programma, più gli script usati per controllare la compilazione e l'installazione dell'eseguibile. In ogni caso non è necessario che il codice sorgente fornito includa nulla che sia normalmente distribuito (in forma sorgente o in formato binario) con i principali componenti del sistema operativo sotto cui viene eseguito il Programma (compilatore, kernel, e così via), a meno che tali componenti accompagnino l'eseguibile.

   Se la distribuzione dell'eseguibile o del codice oggetto è effettuata indicando un luogo dal quale sia possibile copiarlo, permettere la copia del codice sorgente dallo stesso luogo è considerata una valida forma di distribuzione del codice sorgente, anche se copiare il sorgente è facoltativo per il destinatario.

5. Non è lecito copiare, modificare, sublicenziare, o distribuire il programma in modi diversi da quelli espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tipo di tentativo di copiare, modificare, sublicenziare o distribuire il programma non è autorizzato, e farà terminare automaticamente i diritti garantiti da questa Licenza. In ogni caso, qualsiasi soggetto che abbia ricevuto copie o diritti, coperti da questa licenza, da parte di soggetti che abbiano violato la licenza come qui indicato, non vedranno invalidata la loro licenza, purché si comportino conformemente ad essa.
6. Il destinatario non è obbligato ad accettare questa licenza, poiché non l'ha firmata. D'altra parte nessun altro documento garantisce il permesso di modificare o distribuire il programma o le opere derivate da esso. Queste azioni sono proibite dalla legge per chi non accetta questa licenza; perciò, modificando o distribuendo il programma o un'opera basata sul programma, si indica nel fare ciò l'accettazione di questa licenza e quindi di tutti i suoi termini e le condizioni poste sulla copia, la distribuzione e la modifica del programma o di opere basate su di esso.

7. Ogni volta che il programma o un'opera basata su di esso vengono ridistribuiti, il ricevente riceve automaticamente una licenza d'uso da parte del licenziatario originale. Tale licenza regola la copia, la distribuzione e la modifica del Programma secondo questi termini e queste condizioni. Non è lecito imporre restrizioni ulteriori al ricevente nel suo esercizio dei diritti qui garantiti. Chi distribuisce programmi coperti da questa licenza non è comunque tenuto a imporre il rispetto di questa Licenza a terzi.

8. Se, come conseguenza del giudizio di un tribunale, o di una imputazione per la violazione di un brevetto o per ogni altra ragione (non limitatamente a questioni di brevetti), vengono imposte condizioni che contraddicono le condizioni di questa licenza, che queste condizioni siano dettate dalla corte, da accordi tra le parti o altro, queste condizioni non esimono nessuno dall'osservazione di questa licenza. Se non è possibile distribuire un prodotto in un modo che soddisfi simultaneamente gli obblighi dettati da questa licenza e altri obblighi pertinenti, il prodotto non può essere affatto distribuito. Per esempio, se un brevetto non permettesse a tutti quelli che lo ricevono di ridistribuire il programma senza obbligare al pagamento di diritti, allora l'unico modo per soddisfare contemporaneamente il brevetto e questa licenza è di non distribuire affatto il Programma.

   Se una qualunque parte di questa sezione è ritenuta non valida o non applicabile in una qualunque circostanza, deve comunque essere applicata l'idea espressa dalla sezione stessa; in ogni altra circostanza invece deve essere applicata questa sezione nella sua interezza.

   Non è nelle finalità di questa sezione indurre gli utenti ad infrangere alcun brevetto né ogni altra rivendicazione di diritti di proprietà, né di contestare la validità di alcuna di queste rivendicazioni; lo scopo di questa sezione è unicamente quello di proteggere l'integrità del sistema di distribuzione dei programmi liberi, che viene realizzato tramite l'uso di licenze pubbliche. Molte persone hanno contribuito generosamente alla vasta gamma di programmi distribuiti attraverso questo sistema, basandosi sull'applicazione fedele di tale sistema. L'autore/donatore può decidere di sua volontà se preferisce distribuire il software avvalendosi di altri sistemi, e il licenziatario non può imporre la scelta del sistema di distribuzione.

   Questo paragrafo serve a rendere il più chiaro possibile ciò che crediamo sia una conseguenza del resto di questa Licenza.

9. Se in alcuni paesi la distribuzione o l'uso del programma sono limitati da brevetto o dall'uso di interfacce coperte da copyright, il detentore del copyright originale che pone il programma sotto questa licenza può aggiungere limiti geografici espliciti alla distribuzione, per escludere questi paesi dalla distribuzione stessa, in modo che il programma possa essere distribuito solo nei paesi non esclusi da questa regola. In questo caso i limiti geografici sono inclusi in questa licenza e ne fanno parte a tutti gli effetti.

10. All'occorrenza la Free Software Foundation può pubblicare revisioni o nuove versioni di questa Licenza Pubblica Generica. Tali nuove versioni saranno simili a questa nello spirito, ma potranno differire nei dettagli al fine di affrontare nuovi problemi e nuove situazioni.

    Ad ogni versione viene assegnato un numero identificativo. Se il programma asserisce di essere coperto da una particolare versione di questa licenza e "da ogni versione successiva", il destinatario può scegliere se seguire le condizioni della versione specificata o di una qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation. Se il programma non specifica quale versione di questa licenza deve applicarsi, il destinatario può scegliere una qualsiasi versione tra quelle pubblicate dalla Free Software Foundation.

11. Se si desidera incorporare parti del programma in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione differiscano da queste, è possibile scrivere all'autore del programma per chiederne l'autorizzazione. Per il software il cui copyright è detenuto dalla Free Software Foundation, si scriva alla Free Software Foundation; talvolta facciamo eccezioni alle regole di questa Licenza. La nostra decisione sarà guidata da due finalità: preservare la libertà di tutti i prodotti derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione e il riutilizzo del software in generale.

NESSUNA GARANZIA

12. POICHÉ IL PROGRAMMA È CONCESSO IN USO GRATUITAMENTE, NON C'È ALCUNA GARANZIA PER IL PROGRAMMA, NEI LIMITI PERMESSI DALLE VIGENTI LEGGI. SE NON INDICATO DIVERSAMENTE PER ISCRITTO, IL DETENTORE DEL COPYRIGHT E LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIABILITÀ E UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. L'INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITÀ E LE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA È DEL DESTINATARIO. SE IL PROGRAMMA DOVESSE RIVELARSI DIFETTOSO, IL DESTINATARIO SI ASSUME IL COSTO DI OGNI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIA.
13. NÉ IL DETENTORE DEL COPYRIGHT NÉ ALTRE PARTI CHE POSSONO MODIFICARE O RIDISTRIBUIRE IL PROGRAMMA COME PERMESSO IN QUESTA LICENZA SONO RESPONSABILI PER DANNI NEI CONFRONTI DEL DESTINATARIO, A MENO CHE QUESTO NON SIA RICHIESTO DALLE LEGGI VIGENTI O APPAIA IN UN ACCORDO SCRITTO. SONO INCLUSI DANNI GENERICI, SPECIALI O INCIDENTALI, COME PURE I DANNI CHE CONSEGUONO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBIL DI USARE IL PROGRAMMA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA PERDITA DI DATI, LA CORRUZIONE DEI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DAL DESTINATARIO O DA TERZI E L'INCAPACITÀ DEL PROGRAMMA A INTERAGIRE CON ALTRI PROGRAMMI, ANCHE SE IL DETENTORE O ALTRE PARTI SONO STATE AVVISATE DELLA POSSIBILITÀ DI QUESTI DANNI.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Appendice C. GNU Free Documentation License

Versione 1.1, marzo 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.

0. PREMESSA

Lo scopo di questa licenza è di rendere un manuale, un testo o altri documenti scritti "liberi", nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e ridistribuirli, con o senza modifiche, per fini di lucro e non. In secondo luogo questa licenza prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.

Questa licenza è un *copyleft*: ciò vuol dire che tutte le opere derivate dal documento originale devono essere ugualmente libere. Essa è di complemento alla GNU General Public License, che è una licenza di tipo "copyleft" pensata per il software libero.

Abbiamo progettato questa licenza al fine di applicarla alla documentazione del software libero, perché il software libero ha bisogno di documentazione libera: un programma libero dovrebbe essere accompagnato da manuali che consentano di esercitare le identiche libertà che il programma stesso consente. Ma questa licenza non è limitata alla documentazione del software; può essere utilizzata per qualsiasi testo, indipendentemente dall'argomento trattato o dall'avvenuta pubblicazione cartacea. Consigliamo questa licenza principalmente per opere che abbiano fini didattici o per manuali di consultazione.

1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI

Questa licenza è applicabile a qualsiasi manuale o altra opera che contenga una nota, scritta dal detentore del copyright, in cui si dica che l'opera può essere distribuita nei termini di questa licenza. Con "documento", in seguito, ci si riferisce a qualsiasi manuale od opera contenente tale nota. Qualsiasi persona del pubblico è un destinatario della licenza, e viene indicato con "voi".

Viene indicata come "versione modificata" del documento qualsiasi opera contenente il documento stesso o parte di esso, sia esso riprodotto alla lettera oppure modificato e/o tradotto in un'altra lingua.

Una "sezione secondaria" è un'appendice o una premessa del documento che riguarda esclusivamente il rapporto dell'editore o dell'autore del documento con l'argomento generale del documento stesso (o con argomenti affini), e non contiene nulla che possa far parte dell'argomento generale (per esempio, se il documento è in parte un manuale di matematica, una sezione secondaria non può contenere spiegazioni di matematica). Il suddetto rapporto può basarsi su relazioni storiche con l'argomento o con argomenti affini, oppure su posizioni legali, commerciali, filosofiche, etiche o politiche pertinenti.

Le "sezioni non modificabili" sono particolari sezioni secondarie i cui titoli sono inclusi nella lista delle sezioni non modificabili, contenuta nella nota che indica che il documento è pubblicato sotto questa licenza.

I "testi di copertina" sono dei brevi brani di testo che sono elencati come testi della prima di copertina o testi dell'ultima di copertina nella nota che indica che il documento è pubblicato sotto questa licenza.

Una copia "trasparente" del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, che sia in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possano essere visti e modificati direttamente e semplicemente con generici editor di testi, con generici programmi di grafica (per immagini composte da pixel) o con programmi di disegno facilmente reperibili (per i disegni), e che sia pronta per l'impaginazione o per la conversione automatica in diversi formati adatti all'impaginazione. Una copia che sia in un formato diversamente trasparente, la cui struttura sia stata progettata per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori, non è trasparente. Una copia non trasparente è detta "opaca".

Esempi di formati adatti per copie trasparenti sono l'ASCII puro senza marcatori, il formato di input per Texinfo, il formato di input per LaTeX, SGML o XML basati su una DTD disponibile al pubblico, e semplice HTML conforme agli standard e progettato per essere modificato manualmente. I formati opachi comprendono PostScript, PDF, formati proprietari che possono essere letti e modificati solo con elaboratori di testi proprietari, SGML o XML per i quali non siano pubblicamente disponibili la DTD e/o gli strumenti per l'elaborazione, e HTML generato automaticamente da alcuni elaboratori di testo per soli scopi di output.

Con "pagina del titolo", in un libro stampato, indichiamo la pagina del titolo stessa più le pagine seguenti necessarie a contenere, in modo leggibile, il materiale che questa licenza richiede che compaia nella pagina del titolo. Per opere in formati che non contemplino una vera e propria pagina del titolo, con "pagina del titolo" si intende il testo in prossimità della più evidente occorrenza del titolo dell'opera, precedente l'inizio del corpo del testo.

2. COPIE ALLA LETTERA

Potete riprodurre e distribuire il documento con l'ausilio di qualsiasi mezzo, per fini di lucro e non, a condizione che tutte le copie contengano questa licenza, le note sul copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non aggiungiate altre condizioni al di fuori di quelle di questa stessa licenza. Non potete usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la ulteriore riproduzione delle copie che producete o distribuite. Potete però ricevere compensi in cambio delle copie prodotte. Se distribuite un numero di copie sufficientemente elevato dovete seguire anche le condizioni della sezione 3.

Potete anche prestare copie, con le stesse condizioni sopra menzionate, e potete mostrare le copie in pubblico.

3. COPIE IN QUANTITÀ

Se pubblicate a mezzo stampa più di 100 copie del documento, e la nota della licenza del documento richiede la presenza dei testi di copertina, dovete racchiudere le copie in copertine che riportino, in modo chiaro e leggibile, tutti i testi di copertina indicati: i testi della prima di copertina in prima di copertina, e i testi dell'ultima di copertina in ultima di copertina. Entrambe le copertine devono inoltre identificare voi, in modo chiaro e leggibile, come editore che pubblica quelle copie. La prima di copertina deve presentare il titolo completo con tutte le parole che lo compongono egualmente visibili ed evidenti. Potete aggiungere altro materiale alle copertine. La riproduzione con modifiche limitate alle sole copertine, purché queste modifiche preservino il titolo del documento e rispettino le condizioni viste in precedenza, può essere considerata una copia alla lettera sotto tutti gli altri aspetti.

Se i testi richiesti per qualche copertina sono troppo lunghi per essere riprodotti sulla relativa copertina in modo leggibile, dovete metterne la prima parte (finché la copertina ne può ragionevolmente contenere) sulla copertina vera e propria, e far continuare il testo nelle pagine adiacenti.

Se pubblicate o distribuite copie opache del documento in numero superiore a 100, dovete anche accludere a ogni copia opaca una copia trasparente leggibile da un calcolatore, oppure indicare all'interno o insieme ad ogni copia opaca l'indirizzo di una rete informatica pubblicamente accessibile contenente una copia trasparente completa del documento, priva di materiale aggiuntivo, che possa essere scaricata dal generico pubblico con accesso alla rete anonimamente e gratuitamente usando i protocolli di rete pubblici standard. Se adottate quest'ultima opzione dovete disporre le appropriate misure, al momento di iniziare la distribuzione in quantità di copie opache, affinché la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo indicato per almeno un anno dopo l'ultima distribuzione di una copia opaca (direttamente o attraverso vostri agenti o rivenditori) di quella edizione al pubblico.

È caldamente consigliato, benché non obbligatorio, contattare gli autori del documento con largo anticipo, prima di distribuirne un numero considerevole di copie, in modo da permettere loro di fornirvi una versione aggiornata del documento.

4. MODIFICHE

Potete copiare e distribuire una versione modificata del documento rispettando le condizioni delle precedenti sezioni 2 e 3, purché pubblichiate la versione modificata sotto questa stessa identica licenza, con la versione modificata nel ruolo di "documento", così da permetterne la distribuzione e la modifica a chiunque ne possieda una copia. Inoltre, nella versione modificata dovete:

A. Usare nella pagina del titolo (e nelle copertine, se ce ne sono) un titolo diverso da quello del documento e da quelli di versioni precedenti (che, quando esistenti, devono essere elencate nella sezione "Storia" del documento). Potete usare lo stesso titolo di una versione precedente se l'editore di quella versione ve ne ha dato il permesso.

B. Elencare nella pagina del titolo, come autori, una o più persone o gruppi responsabili delle modifiche nella versione modificata, insieme ad almeno cinque fra i principali autori del documento originale (o tutti gli autori principali, se questi sono meno di cinque).

C. Indicare nella pagina del titolo il nome dell'editore della versione modificata, in qualità di editore.

D. Conservare tutte le note sul copyright del documento originale.

E. Aggiungere, vicino alle altre note di copyright, un'appropriata nota di copyright per le modifiche da voi effettuate.

F. Includere, immediatamente dopo le note di copyright, un avviso di licenza che dia il permesso pubblico di usare la versione modificata nei termini di questa licenza, nella forma mostrata nell'addendum alla fine di questo testo.

G. Mantenere in questo avviso di licenza l'intera lista di sezioni non modificabili e testi di copertina indicati nell'avviso di licenza del documento.

H. Includere una copia non modificata di questa licenza.

I. Conservare la sezione intitolata "Storia" e il suo titolo, e aggiungere a questa una voce che riporti almeno il titolo, l'anno, i nuovi autori e l'editore della versione modificata come figurano nella pagina del titolo. Se non ci sono sezioni intitolate "Storia" nel documento, createne una che riporti il titolo, l'anno, gli autori e l'editore del documento come figurano nella pagina del titolo, quindi aggiungete una voce che descriva la versione modificata come appena detto.

J. Conservare l'indirizzo in rete, se esistente, indicato nel documento per consentire l'accesso pubblico a una copia trasparente del documento stesso, e allo stesso modo gli indirizzi in rete indicati nel documento per le precedenti versioni su cui esso si basava. Questi possono essere collocati nella sezione "Storia". Potete omettere l'indirizzo di un'opera se essa è stata pubblicata almeno quattro anni prima del documento stesso, o se l'editore della versione a cui l'indirizzo si riferisce ve ne dà il permesso.

K. Conservare il titolo di qualsiasi sezione intitolata "Riconoscimenti" o "Dediche", e mantenere inalterati all'interno della sezione stessa tutto il contenuto e il tono di ciascuno dei riconoscimenti e/o dediche ai collaboratori ivi contenuti.

L. Conservare inalterate tutte le sezioni non modificabili del documento, sia nei testi che nei titoli. I numeri delle sezioni o elementi equivalenti non sono considerati parte dei titoli delle sezioni.

M. Cancellare qualsiasi sezione intitolata "Certificazioni". Una sezione di questo tipo non può essere inclusa nella versione modificata.

N. Non cambiare il titolo di sezioni esistenti in "Certificazioni" o in titoli che siano già utilizzati per sezioni non modificabili.

Se la versione modificata comprende nuove sezioni di primaria importanza, o appendici classificabili come sezioni secondarie che non contengono materiale copiato dal documento originale, avete la facoltà di dichiarare non modificabili tutte queste sezioni o solo alcune di esse. Per fare ciò, aggiungete i loro titoli nella lista delle sezioni non modificabili nella nota di licenza della versione modificata. Questi titoli devono essere diversi da quelli di qualsiasi altra sezione.

Potete aggiungere una sezione intitolata "Certificazioni", a patto che essa non contenga altro che certificazioni conferite alla vostra versione modificata da parte di vari soggetti - ad esempio, indicazioni di avvenuta revisione o di approvazione del testo da parte di una organizzazione come definizione ufficiale di uno standard.

Potete aggiungere alla lista dei testi di copertina della versione modificata un testo lungo fino a cinque parole come testo della prima di copertina, e un testo lungo non più di 25 parole come testo dell'ultima di copertina. Possono essere aggiunti da (o indirettamente da parte di) un unico soggetto un solo testo di prima di copertina e un solo testo di ultima di copertina. Se il documento include già un testo di copertina per la stessa copertina, precedentemente aggiunto da voi o indirettamente da parte dello stesso soggetto per conto del quale voi operate, non ne potete aggiungere un altro; potete però sostituire il vecchio testo, previo consenso esplicito da parte del precedente editore che lo aveva aggiunto.

Gli autori e gli editori del documento non concedono il permesso, con questa licenza, di usare i loro nomi per pubblicizzare una qualsiasi versione modificata o per indicare o implicare per essa una certificazione.

5. UNIONE DI DOCUMENTI

Potete unire il documento con altri documenti pubblicati sotto questa stessa licenza, secondo i termini definiti nella precedente sezione 4 per quanto concerne le versioni modificate, a condizione che includiate nell'unione tutte le sezioni non modificabili di tutti i documenti originali, inalterate, e le elenchiate tutte come sezioni non modificabili del documento risultante dall'unione, nella relativa nota di licenza.

Nel documento risultante è sufficiente che sia presente una sola copia di questa licenza, ed eventuali sezioni non modificabili identicamente ripetute possono essere sostituite da una singola copia. Se ci sono più sezioni non modificabili aventi lo stesso titolo ma contenuti differenti, rendete unico il titolo di ciascuna di queste sezioni aggiungendovi alla fine, fra parentesi, il nome dell'autore o dell'editore originali della sezione, se noti, o altrimenti un numero distintivo. Apportate gli stessi cambiamenti ai titoli delle sezioni nell'elenco delle sezioni non modificabili nella nota di licenza del documento risultante.

Durante l'operazione dovete unire le varie sezioni intitolate "Storia" dei vari documenti originali in un'unica sezione intitolata "Storia"; allo stesso modo dovete unire tutte le sezioni intitolate "Riconoscimenti" e tutte le sezioni intitolate "Dediche". Dovete eliminare tutte le sezioni intitolate "Certificazioni".

6. RACCOLTE DI DOCUMENTI

Potete organizzare una raccolta che consista del documento e di altri documenti pubblicati sotto questa licenza, e sostituire le singole copie di questa licenza contenute nei vari documenti con una sola copia inclusa nella raccolta, a condizione che rispettiate, per tutti gli altri aspetti e per ciascun documento, le regole imposte da questa licenza per le copie alla lettera.

Potete estrapolare un singolo documento da una simile raccolta e distribuirlo individualmente sotto questa licenza, a condizione che inseriate una copia di questa licenza nel documento stesso e che rispettiate questa licenza sotto tutti gli altri aspetti per quanto concerne le copie alla lettera di quel documento.

7. RACCOLTE CON OPERE INDIPENDENTI

Una raccolta costituita dal documento o sue derivazioni più altri documenti od opere separati e indipendenti, all'interno di o a formare un archivio o un supporto per la distribuzione, non è considerata nella sua interezza come versione modificata del documento, a condizione che non venga rivendicato alcun copyright per l'intera raccolta. Una simile raccolta viene detta "aggregato", e questa licenza non si applica alle altre opere raccolte in essa insieme al documento per il solo fatto di essere raccolte insieme ad esso, se non sono esse stesse opere derivanti dal documento.

Se le condizioni riguardanti il testo di copertina indicate nella sezione 3 sono applicabili a queste copie del documento, allora, se il documento costituisce meno di un quarto dell'intero aggregato, i testi di copertina del documento possono essere scritti su copertine che delimitano solo il documento all'interno dell'aggregato. Altrimenti devono apparire nella copertina dell'intero aggregato.

8. TRADUZIONI

La traduzione è considerata un tipo di modifica, e di conseguenza potete distribuire traduzioni del documento rispettando i termini della sezione 4. La sostituzione delle sezioni non modificabili con le rispettive traduzioni richiede un permesso speciale da parte dei detentori dei corrispondenti copyright, ma potete includere traduzioni di tutte le sezioni non modificabili, o solo di parte di esse, in aggiunta alle versioni originali delle stesse sezioni. Potete includere una traduzione della presente licenza a condizione che includiate anche la versione originale in inglese della licenza stessa. In caso di discordanza fra la traduzione e l'originale inglese di questa licenza sarà considerata valida la versione originale inglese.

9. RISOLUZIONE DELLA LICENZA

Non potete riprodurre, modificare, sublicenziare o distribuire il documento al di fuori dei termini espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tentativo di riprodurre, modificare, sublicenziare o distribuire il documento non è autorizzato, e farà terminare automaticamente i diritti che questa licenza vi garantisce. Comunque, per quanto riguarda eventuali soggetti che abbiano ricevuto copie o diritti da voi sotto questa licenza, le loro licenze continueranno a essere valide, a condizione che i predetti soggetti continuino a rispettare in pieno i termini delle licenze stesse.

10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA

La Free Software Foundation può pubblicare, di tanto in tanto, nuove versioni aggiornate della GNU Free Documentation License. Tali nuove versioni saranno simili nello spirito alla presente versione, ma potrebbero differire in alcuni dettagli per affrontare nuove problematiche e nuovi argomenti. Si veda http://www.gnu.org/copyleft (http://www.gnu.org/copyleft/).

A ogni versione della licenza viene assegnato un numero che la contraddistingue. Se nel documento è specificato che ad esso si applica un particolare numero di versione della licenza "o qualsiasi versione successiva", potete scegliere se seguire i termini e le condizioni della particolare versione specificata o di una qualsiasi versione successiva che sia stata pubblicata (in forma definitiva) dalla Free Software Foundation. Se nel documento non è specificato alcun particolare numero di versione di questa licenza, potete scegliere una qualsiasi versione fra tutte quelle che sono state pubblicate (in forma definitiva) dalla Free Software Foundation.

Come applicare questa licenza ai vostri documenti

Per applicare questa licenza a un documento che avete scritto, includete una copia della licenza stessa nel documento e aggiungete le seguenti note di copyright e di licenza immediatamente dopo la pagina del titolo:

> Copyright (c) ANNO VOSTRO NOME. è consentita la riproduzione, la distribuzione e/o la modifica di questo documento secondo i termini della GNU Free Documentation License, versione 1.1 o qualsiasi versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation, considerando le sezioni non modificabili ELENCARNE I TITOLI, i testi della prima di copertina ELENCO, e i testi dell'ultima di copertina ELENCO. Una copia della licenza è acclusa nella sezione intitolata "GNU Free Documentation License".

Se non ci sono sezioni non modificabili, scrivete "senza sezioni non modificabili", invece di dire quali sono non modificabili. Se non ci sono testi della prima di copertina, scrivete "nessun testo della prima di copertina", invece di "i testi della prima di copertina ELENCO"; allo stesso modo per i testi dell'ultima di copertina.

Se il vostro documento contiene esempi non banali di codice sorgente di programmi, vi consigliamo di pubblicare parallelamente anche gli esempi, applicandovi una licenza per il software libero di vostra scelta, come ad esempio la GNU General Public License, al fine di permetterne l'uso come software libero.

Appendice D. GNU Free Documentation License

Version 1.1, March 2000

Copyright (C) 2000 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other written document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondarily, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.

This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.

We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you".

A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.

A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document’s overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (For example, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.

The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License.

The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License.

A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, whose contents can be viewed and edited directly and straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup has been designed to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple

HTML designed for human modification. Opaque formats include PostScript, PDF, proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3.

You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies of the Document numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a publicly-accessible computer-network location containing a complete Transparent copy of the Document, free of added material, which the general network-using public has access to download anonymously at no charge using public-standard network protocols. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

A. Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.

B. List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has less than five).

C. State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.

D. Preserve all the copyright notices of the Document.

E. Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.

F. Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.

G. Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.

H. Include an unaltered copy of this License.

I. Preserve the section entitled "History", and its title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.

J. Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.

K. In any section entitled "Acknowledgements" or "Dedications", preserve the section's title, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.

L. Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.

M. Delete any section entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.

N. Do not retitle any existing section as "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles.

You may add a section entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties–for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all of the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice.

The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections entitled "History" in the various original documents, forming one section entitled "History"; likewise combine any sections entitled "Acknowledgements", and any sections entitled "Dedications". You must delete all sections entitled "Endorsements."

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, does not as a whole count as a Modified Version of the Document, provided no compilation copyright is claimed for the compilation. Such a compilation is called an "aggregate", and this License does not apply to the other self-contained works thus compiled with the Document, on account of their being thus compiled, if they are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one quarter of the entire aggregate, the Document’s Cover Texts may be placed on covers that surround only the Document within the aggregate. Otherwise they must appear on covers around the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License provided that you also include the original English version of this License. In case of a disagreement between the translation and the original English version of this License, the original English version will prevail.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See http://www.gnu.org/ copyleft/.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

> Copyright (c) YEAR YOUR NAME. Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.1 or any later version published by the Free Software Foundation; with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST. A copy of the license is included in the section entitled "GNU Free Documentation License".

If you have no Invariant Sections, write "with no Invariant Sections" instead of saying which ones are invariant. If you have no Front-Cover Texts, write "no Front-Cover Texts" instead of "Front-Cover Texts being LIST"; likewise for Back-Cover Texts.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.

Glossario

APM

Advanced Power Management. Una caratteristica propria di alcuni *BIOS* che permette alla macchina di entrare in standby dopo un certo periodo di inattività. Sui portatili, APM ha anche il compito di verificare la carica residua della batteria e, se questa caratteristica è supportata, di stimare il periodo di funzionamento che questa permette.

ASCII

American Standard Code for Information Interchange. La codifica standard impiegata per archiviare caratteri, inclusi caratteri di controllo, su un computer. Molti codici a 8-bit (come l'ISO 8859-1, il set di caratteri predefinito di Linux) includono l'ASCII come prima metà (si veda *ISO 8859*).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0																
1																
2		!	"	#	$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6	‘	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	|	}	~	

Figura 1. Tabella ASCII

BSD

Berkeley Software Distribution. Una variante di *Unix* sviluppata presso il dipartimento di informatica dell'Università di Berkeley. Questa versione è sempre stata considerata più avanzata sul piano tecnico rispetto alle altre, e ha introdotto molte innovazioni nel mondo informatico in generale e, in particolare, per quanto riguarda *Unix*.

CHAP

Challenge-Handshake Authentication Protocol: protocollo usato dagli ISP nella fase di autenticazione dei loro client. Secondo tale schema, viene inviato un valore al client (la macchina che si collega), quest'ultimo calcola un *hash* sulla base di tale valore e lo invia al server, infine il server compara l'*hash* con quello che ha calcolato. Differisce dal PAP per il fatto che la connessione viene ri-autenticata periodicamente dopo l'autenticazione iniziale.

Si veda anche: PAP.

CIFS

Common Internet FileSystem Il predecessore del filesystem SMB, usato sui sistemi *DOS*.

DHCP

Dynamic Host Configuration Protocol. Un protocollo progettato per far sì che le macchine presenti in una rete locale ottengano dinamicamente un indirizzo IP da un server DHCP.

DMA

Direct Memory Access. Una caratteristica dell'architettura *PC*; che permette a una periferica di leggere o scrivere dalla memoria centrale senza alcun aiuto da parte della CPU. Le periferiche PCI usano la tecnica del bus mastering e non hanno bisogno del DMA.

DNS

Domain Name System: sistema dei nomi di dominio. Il meccanismo distribuito nome/indirizzo utilizzato su Internet. Questo meccanismo vi permette di rimappare un nome di dominio con un indirizzo IP, ed è grazie ad esso che potete cercare e caricare un sito senza che sia necessario conoscere il suo indirizzo IP. Il DNS permette anche l'operazione contraria, cioè ricavare il nome di una macchina dal suo indirizzo IP.

DPMS

Display Power Management System. Protocollo usato da tutti i monitor moderni al fine di gestire le funzionalità di risparmio energetico. I monitor che supportano questa caratteristica sono comunemente noti come "monitor verdi".

ELF

Executable and Linking Format. È il formato per i file eseguibili usato oggi da quasi tutte le distribuzioni *GNU/Linux*.

ext2

abbreviazione per "Extended 2 filesystem". Questo è il filesystem nativo di *GNU/Linux*, e possiede tutte le caratteristiche di un qualsiasi filesystem *Unix*: supporto per file speciali (dispositivi a caratteri, link simbolici, etc.), permessi e proprietà relativi a file e directory, e così via.

FAQ

Frequently Asked Questions: documento che contiene una serie di domande e risposte riguardo un argomento specifico. Storicamente le FAQ sono comparse nei gruppi di discussione su Usenet, ma questo tipo di documento adesso è comune su molti siti web, e persino dei prodotti commerciali hanno le loro FAQ. In genere costituiscono ottime fonti d'informazione.

FAT

File Allocation Table. Il filesystem usato da *DOS* e *Windows*.

FDDI

Fiber Distributed Digital Interface. Uno strato fisico di rete ad alta velocità, che usa le fibre ottiche per la comunicazione. Usato unicamente su reti molto estese, soprattutto a causa del suo costo.

FHS

Filesystem Hierarchy Standard. Un documento che contiene le linee guida per una coerente organizzazione della struttura gerarchica del filesystem su sistemi *Unix*. La distribuzione **Linux-Mandrake** è quasi del tutto conforme a questo standard.

FIFO

First In, First Out. Una struttura dati o un buffer hardware dai quali gli oggetti vengono estratti nello stesso ordine in cui erano stati inseriti. Le pipe di *Unix* costituiscono uno dei più complessi esempi di FIFO.

FTP

File Transfer Protocol. È il protocollo standard usato su Internet per trasferire file da una macchina all'altra.

GIF

Graphics Interchange Format. Un formato di file per immagini, ampiamente usato sul web. Le immagini GIF possono essere compresse, e anche animate. A causa di problemi relativi al copyright, non è una buona idea usare questo formato, è consigliabile rimpiazzarle il più possibile con il più avanzato formato PNG.

GNU

GNU's Not Unix. Il progetto GNU è nato per iniziativa di Richard Stallman all'inizio degli anni '80, il suo scopo è lo sviluppo di un sistema operativo libero ("libero" nel senso di "libertà di parola"). Al momento attuale, tutte le varie componenti sono disponibili, con l'eccezione... del kernel. Il kernel del progetto GNU, *Hurd*, non è ancora affidabile al 100%. *Linux* utilizza due componenti, in particolare, del progetto GNU: il suo compilatore *C*, `gcc`, e la licenza GPL.

Si veda anche: GPL.

GPL

General Public License. La licenza del kernel *GNU/Linux*, è l'esatto contrario di tutte le licenze di software proprietario in quanto non impone nessuna limitazione per quanto riguarda la copia, la modifica e la redistribuzione del software, a condizione che il codice sorgente sia sempre disponibile. L'unica limitazione, se possiamo chiamarla così, consiste nel fatto che le persone alle quali redistribuite il software devono poter beneficiare degli stessi diritti.

GUI

Graphical User Interface. L'interfaccia verso un computer, consiste di menu, pulsanti, icone e così via. La quasi totalità degli utenti preferisce una GUI alla CLI (*Command Line Interface*, "Interfaccia a Linea di Comando") per la maggiore facilità d'uso, malgrado quest'ultima sia più flessibile.

HTML

HyperText Markup Language. Il linguaggio usato per creare documenti web.

HTTP

HyperText Transfer Protocol. Il protocollo usato per connettere i siti web e trasferire documenti HTML.

IDE

Integrated Drive Electronics. Il bus di gran lunga più diffuso sui *PC* attuali per la connessione di dischi rigidi. Un bus IDE può ospitare fino a due dispositivi, e la velocità del bus è limitata dal dispositivo che ha la coda di comando più lenta (e non la velocità di trasferimento più lenta!).

Si veda anche: ATAPI.

IP masquerading

Si riferisce all'uso di un firewall per nascondere il vero indirizzo IP del vostro computer. Grazie al firewall, ogni connessione alla rete esterna erediterà l'indirizzo IP di quest'ultimo. Questo è utile nelle situazioni in cui è disponibile una connessione a Internet veloce con un unico indirizzo IP, ma desiderate usare più di un computer con indirizzi IP interni già assegnati per connettervi a Internet.

IRC

Internet Relay Chat. Uno dei pochi standard di Internet per conversazioni in tempo reale. Permette la creazione di canali, discussioni private, e anche lo scambio di file. Inoltre è progettato in maniera tale da permettere la connessione dei server l'uno con l'altro, il che spiega perché oggi esistono numerose reti IRC: **Undernet**, **DALnet**, **EFnet** per nominarne soltanto alcune.

ISA

Industry Standard Architecture. Il primissimo bus usato sui *PC*, viene pian piano abbandonato a favore del bus PCI. Alcuni produttori di hardware, tuttavia, continuano a usarlo: è un evento ancora molto comune trovare delle schede SCSI di tipo ISA fornite a corredo di periferiche come scanner, masterizzatori, etc. Un vero peccato.

ISDN

Integrated Services Digital Network. Un insieme di standard di comunicazione aventi come scopo la trasmissione di voce, servizi di rete e video per mezzo di un singolo cavo o fibra ottica. È stato progettato per rimpiazzare, nel lungo periodo, gli attuali sistemi di comunicazione telefonica.

ISO

International Standards Organisation. Un gruppo di società, consulenti, università e altre componenti che ha come scopo l'elaborazione di standard applicabili in vari ambiti, incluso quello dell'informatica. I documenti che descrivono tali standard sono caratterizzati da un numero: lo standard numero 9660, ad esempio, descrive il filesystem utilizzato sui CD-ROM.

ISP

Internet Service Provider. Una società che vende l'accesso a Internet ai suoi clienti, accesso che può avvenire per mezzo delle normali linee telefoniche o su linee dedicate.

JPEG

Joint Photographic Experts Group. Un altro formato di file per immagini molto comune. Il formato JPEG è adatto soprattutto alla compressione di immagini tratte dal mondo reale, e non funziona molto bene con immagini non realistiche.

LAN

Local Area Network. Nome generico per indicare una rete di macchine connesse dallo stesso cavo fisico.

LDP

Linux Documentation Project. Un'organizzazione senza scopo di lucro che cura della documentazione relativa a *GNU/Linux*. I suoi documenti più conosciuti sono gli *HOWTO*, ma si occupa anche dell'organizzazione e dell'aggiornamento di numerose FAQ, e persino di un certo numero di libri.

MBR

Master Boot Record. Nome dato al primo settore di un disco rigido in grado di effettuare il boot. L'MBR contiene il codice utilizzato per caricare il sistema operativo in memoria o un bootloader (come *LILO*), e la tabella delle partizioni del disco rigido cui appartiene il settore che lo ospita.

MIME

Multipurpose Internet Mail Extensions. Una stringa con il formato `tipo/sotto-tipo` che descrive il contenuto di un file allegato a un messaggio di posta elettronica. Questo permette ai client di posta elettronica in grado di sfruttare lo standard MIME di definire azioni in corrispondenza del tipo del file.

MPEG

Moving Pictures Experts Group. Un comitato dell'ISO che definisce gli standard per la compressione di audio e video. MPEG è anche il nome dei loro algoritmi. Sfortunatamente la licenza per questo formato è molto restrittiva, e di conseguenza non esistono ancora riproduttori MPEG che siano *Open Source*...

NCP

NetWare Core Protocol: protocollo definito dalla **Novell** per accedere a file e servizi di stampa tramite Novell NetWare.

NFS

Network FileSystem. Un filesystem di rete creato dalla **Sun Microsystems**, avente come obiettivo la condivisione di file all'interno di una rete in modo del tutto trasparente.

NIC

Network Interface Controller: adattatore installato in un computer per ottenere una connessione fisica a una rete, tipicamente una scheda *Ethernet*.

NIS

Network Information System. Il NIS era conosciuto anche come "*Yellow Pages*", ma la **British Telecom** possiede un copyright su questo nome. Il NIS è un protocollo definito dalla **Sun Microsystems** avente come scopo la condivisione di informazioni all'interno di un **dominio** NIS, che può comprendere un'intera LAN, parte di una LAN o anche più LAN. Può esportare database di password, database di servizi, informazione su gruppi e altro ancora.

PAP

Password Authentication Protocol: protocollo usato da molti ISP nella fase di autenticazione del client. Secondo questo metodo, il client (e cioè voi) invia una coppia identificatore/password non criptata al server.

Si veda anche: CHAP.

PCI

Peripheral Components Interconnect. Un bus creato dalla **Intel** che ha raggiunto lo status di standard per le architetture *PC* odierne, e che viene usato anche su altre architetture. È il successore del bus ISA, e offre numerosi servizi: identificazione del dispositivo, informazioni sulla configurazione, condivisione di IRQ, bus mastering e altri ancora.

PCMCIA

Personal Computer Memory Card International Association: chiamato sempre più spesso "PC Card" per motivi di semplicità, è lo standard relativo alle schede esterne inserite in un computer portatile: modem, dischi rigidi, espansioni di memoria, schede *Ethernet* e altro ancora. L'acronimo originario viene talvolta letto, a fini umoristici, come *People Cannot Memorize Computer Industry Acronyms*...

PNG

Portable Network Graphics. Formato di file per immagini creato principalmente per essere usato sul web, è stato progettato per essere un sostituto non vincolato da brevetti del formato GIF, rispetto al quale offre alcune caratteristiche supplementari.

PnP

Plug'N'Play. Nato come un espansione del bus ISA mirata ad aggiungere informazioni di configurazione per i dispositivi, è diventato un termine dall'uso più generico che riunisce tutti i dispositivi in grado di comunicare i loro parametri di configurazione. In quanto tali, tutti i dispositivi PCI sono Plug'n'Play.

POP

Post Office Protocol. Il protocollo usato comunemente per scaricare la posta elettronica da un ISP.

PPP

Point to Point Protocol. Questo è il protocollo usato per trasmettere dati usando linee seriali. È usato comunemente per inviare pacchettiIP su Internet, ma può essere usato anche con altri protocolli, quale ad esempio il protocollo IPX di Novell.

RAID

Redundant Array of Independent Disks. Un progetto nato presso il dipartimento di scienze informatiche dell'Università di Berkeley, il cui scopo è distribuire l'archiviazione dei dati su di un insieme di dischi rigidi usando diversi schemi. In un primo momento, questa caratteristica è stata implementata usando dei drive floppy, che è il motivo per cui l'acronimo originario significava *Redundant Array of Inexpensive Disks*.

RAM

Random Access Memory. Termine utilizzato per indicare la memoria principale di un computer.

RFC

Request For Comments. Gli RFC sono i documenti ufficiali che descrivono gli standard di Internet. Documentano tutti i protocolli, il loro uso, i loro requisiti, e così via. Quando volete sapere come funziona un certo protocollo, procuratevi l'RFC corrispondente.

RPM

Redhat Package Manager. Un formato sviluppato dalla **Red Hat** per creare pacchetti software, viene usato in molte distribuzioni *GNU/Linux*, inclusa la **Linux-Mandrake**.

SCSI

Small Computers System Interface. Un bus caratterizzato da un'alta velocità di trasferimento dati, progettato per consentire la connessione di periferiche di vario tipo. A differenza del bus IDE, il bus SCSI non è limitato dalla velocità massima alla quale le periferiche accettano i comandi. Solo le macchine di fascia alta integrano un bus SCSI direttamente sulla scheda madre, i *PC* in genere necessitano di schede aggiuntive.

SMB

Server Message Block. Protocollo usato dalle macchine *Windows* (*9x* o *NT*) per condividere file e stampanti all'interno di una rete. Si veda anche **CIFS**.

SMTP

Simple Mail Transfer Protocol. Si tratta del più diffuso protocollo per trasmettere messaggi di posta elettronica. Tra i programmi che svolgono questa funzione *sendmail* e *postfix* usano entrambi il protocollo SMTP; a volte sono chiamati "server SMTP".

SVGA

Super Video Graphics Array: standard di visualizzazione grafica progettato dalla VESA per l'architettura *PC*;. La risoluzione è di $800 \times 600 \times 16$ colori.

TCP

Transmission Control Protocol. Questo è il più diffuso e affidabile protocollo che usa l'IP per trasmettere pacchetti di rete. Il TCP aggiunge i controlli necessari all'IP in modo da avere la certezza che i pacchetti sono stati consegnati. A differenza dell'UDP, il TCP lavora in modalità di connessione, che significa che due macchine devono stabilire una connessione prima che sia possibile uno scambio di dati.

URL

Uniform Resource Locator. Una stringa in un formato speciale usata per identificare una risorsa su Internet in maniera univoca. Questa risorsa può essere un file, un server o altro ancora. La sintassi per una URL è `protocol://server.name[:port]/percorso/della/risorsa`. Quando viene inserito soltanto il nome di una macchina e il protocollo è `http://`, come opzione predefinita viene trasmesso il file `index.html` eventualmente presente sul server.

VESA

Video Electronics Standards Association. Un'associazione che si occupa di standard in relazione all'architetture *PC*. Dobbiamo a essa lo standard SVGA, ad esempio.

WAN

Wide Area Network. Questa rete, per quanto simile a una LAN, connette computer che non sono fisicamente collegati agli stessi cavi e sono separati da un distanza più grande.

account

Su un sistema *Unix*, un account (o *login*) è la combinazione di un nome, una directory personale, una password e una *shell* che consentono a un utente di connettersi al sistema.

alias

Il meccanismo usato in una *shell* per sostituire una stringa con un'altra prima di eseguire il comando. Potete vedere tutti gli alias definiti nella sessione corrente digitando `alias` al prompt.

al volo

Si dice che qualcosa viene eseguito "al volo" (ingl. *on the fly*) quando questo accade contemporaneamente a qualcos'altro e senza che l'operazione in questione sia stata esplicitamente richiesta, o anche notata dall'utente.

ambiente

È il contesto di esecuzione di un processo. Include tutte le informazioni di cui ha bisogno il sistema operativo per gestire il processo, e quanto serve al processore per eseguire il processo in maniera corretta.

Si veda anche: processo.

arp

Address Resolution Protocol. Il protocollo Internet usato per rimappare dinamicamente un indirizzo Internet su indirizzi fisici (hardware) che appartengono a una rete locale. Il suo uso è limitato a reti che supportano il broadcasting hardware.

assembler

È il linguaggio di programmazione più vicino al metodo di funzionamento interno di un computer, pertanto è definito come linguaggio di programmazione di "basso livello". Il principale vantaggio dell'assembler è la velocità, in quanto i programmi in assembler sono scritti sotto forma di istruzioni del processore, di conseguenza sono poche o comunque semplici le traduzioni richieste al momento di generare i file eseguibili. Il suo grande svantaggio è dato dal fatto che è un linguaggio strettamente dipendente da un processore (o da un'architettura). La scrittura di programmi complessi in assembler, inoltre, è un processo lungo e complesso. In conclusione, si tratta del linguaggio di programmazione che garantisce la maggior velocità in esecuzione, ma certo non durante la scrittura dei programmi, e non è portabile fra architetture hardware diverse.

ATAPI

("AT Attachment Packet Interface") Un'estensione delle specifiche ATA ("Advanced Technology Attachment", più comunemente note come IDE, *Integrated Drive Electronics*) che mette a disposizione

comandi supplementari per controllare lettori CD-ROM e unità a nastro magnetico. I controller IDE che sono equipaggiati con tale estensione sono noti anche come controller EIDE (*Enhanced IDE*).

ATM

Questo acronimo significa **Asynchronous Transfer Mode**. Una rete ATM suddivide i dati in pacchetti di dimensioni standard (53 byte: 48 per i data e 5 per l'intestazione) che può trasmettere in modo efficiente da punto a punto. L'ATM è una tecnologia di rete a pacchetti orientata verso reti ottiche ad alta velocità (multi-megabit).

atomico

Un insieme di operazioni si dice atomico quando queste vengono eseguite tutte contemporaneamente, e non possono essere interrotte.

attraversamento

Per una directory di un sistema *Unix*, significa che l'utente ha il permesso di accedere a tale directory e forse anche alle directory sotto di essa. Perché questo sia possibile, l'utente deve avere anche il permesso di esecuzione sulla directory.

background

Nell'ambito di una *shell*, un processo viene eseguito in background ("in secondo piano") se potete digitare comandi mentre il processo in questione è in esecuzione.

Si veda anche: job, foreground.

backup

Il salvataggio di dati importanti su di un supporto sicuro, archiviato in un luogo sicuro. I backup dovrebbero essere effettuati con regolarità, soprattutto nel caso di informazioni e file di configurazione d'importanza critica (le prime directory di cui bisogna fare un backup sono `/etc`, `/home` e `/usr/local`). Molte persone usano strumenti tradizionali come il programma `tar`, usato con `gzip` o `bzip2`, per effettuare il backup di directory e file. Potete usare questi strumenti, o altri come `dump` e `restore`, come pure molte applicazioni di backup disponibili per Linux, liberamente distribuibili o commerciali.

batch

È un metodo di elaborazione per cui il processore riceve una serie di compiti, e li esegue uno dopo l'altro finché non ha portato a termine anche l'ultimo; da quel momento è pronto per un'altra serie di processi.

beep

Il piccolo rumore emesso dall'altoparlante interno del computer per avvertirvi di qualche ambiguità quando usate il completamento automatico della linea di comando (nel caso, ad esempio, che ci sia più di una soluzione possibile per il completamento automatico). Altri programmi potrebbero emettere un beep per informarvi di qualche particolare situazione.

beta testing

È il nome dato al processo di prova della versione beta di un programma. In genere i programmi vengono rilasciati in versioni alfa e beta proprio per essere sottoposti a varie prove prima di arrivare alla versione finale.

bit

Sta per *BInary digiT*. Una singola cifra che può avere valore 0 o 1, in quanto il calcolo viene effettuato in base due.

boot

La procedura d'avvio che si verifica subito dopo l'accensione di un computer, quando le periferiche vengono riconosciute una dopo l'altra e il sistema operativo viene caricato in memoria.

bootloader

È un programma che provvede ad avviare un sistema operativo. Molti bootloader offrono la possibilità di caricare più di un sistema operativo grazie a un menu di boot che vi permette di scegliere il sistema desiderato. Bootloader come *GRUB* sono molto diffusi proprio grazie a questa caratteristica, e sono molto utili nel caso di sistemi in cui risiedano due o più sistemi operativi.

buffer

Una piccola parte della memoria di dimensioni fisse, che può essere associata a un file in modalità a blocchi, a una tabella di sistema, a un processo, e così via. La consistenza di tutti i buffer viene mantenuta per mezzo della buffer cache.

Si veda anche: buffer cache.

buffer cache

Una parte essenziale del kernel di un sistema operativo, ha il compito di tenere aggiornati tutti i buffer, ridimensionando la cache quando necessario, svuotando i buffer non più necessari, e altro ancora.

Si veda anche: buffer.

bug

Comportamento illogico o incoerente di un programma in una situazione particolare, oppure un comportamento che non rientra nei casi previsti dalla documentazione del programma o dagli standard cui quest'ultimo dovrebbe essere conforme. Nuove funzionalità spesso introducono nuovi bug in un programma. Il termine, dal punto di vista storico, deriva dai tempi (antichi!) delle schede perforate: un insetto (ingl. *bug*) era scivolato in un buco di una scheda perforata e, di conseguenza, il programma non si era comportato correttamente. Dopo aver scoperto la causa, Ada Lovelace esclamò "It's a bug!", e da allora la definizione si è diffusa ed è diventata universale.

byte

Otto bit consecutivi, interpretati come un numero tra 0 e 255 in base due.

Si veda anche: bit.

canali IRC

Sono i "luoghi" all'interno dei server IRC dove potete chiacchierare con altre persone. I canali sono creati nei server IRC, e gli utenti entrano in questi canali per comunicare con altre persone. I messaggi scritti su un canale sono visibili soltanto alle persone connesse a quel canale. Due o più utenti possono creare un canale "private" per non essere disturbati da altri utenti. I nomi dei canali cominciano con un `#`.

carattere nullo

Il carattere o numero di byte 0, viene utilizzato per indicare la fine di una stringa. Il suo nome tecnico è `NULL`.

case

Senza equivalente in italiano, in relazione alle stringhe di caratteri il *case* è la differenza fra lettere minuscole e lettere maiuscole.

Si veda anche: PAP.

client

Programma o computer che in maniera intermittente e temporanea si connette a un altro programma o computer per comunicargli comandi o chiedere informazioni. È uno dei componenti di un **sistema client/server**.

codice oggetto

È il codice generato dal processo di compilazione, che deve essere collegato ad altri codici oggetto e librerie per formare un file eseguibile. Il codice oggetto è comprensibile dalla macchina.

Si veda anche: compilazione, linkage.

compilazione

Si tratta del processo di traduzione del codice sorgente, comprensibile per un essere umano (beh, con un po' di allenamento) e scritto in un qualsiasi linguaggio di programmazione (il *C*, ad esempio), in un file binario comprensibile dall'elaboratore.

completamento automatico

La capacità di una *shell* di espandere automaticamente una sotto-stringa in un nome di file, nel nome di un utente o in altro ancora, a condizione che vi sia una corrispondenza.

compressione

È il metodo di ridurre le dimensioni dei file o di diminuire il numero di caratteri inviati nel corso di una connessione di rete. Tra i programmi di compressione dei file citiamo *compress*, `zip`, `gzip`, e `bzip2`.

configurabile via temi

Un'applicazione grafica è configurabile via temi se è in grado di cambiare il suo aspetto in tempo reale. Anche molti window manager sono configurabili via temi.

console

È il nome dato a quello che una volta era chiamato terminale. Si trattava di una macchina utente (uno schermo più una tastiera) connessa a un computer centrale molto potente (mainframe). Sui *PC* un terminale fisico è costituito da schermo e tastiera.

Si veda anche: console virtuali.

console virtuali

Conservano il nome dato a quelli che una volta erano chiamati terminali. Nei sistemi *GNU/Linux* avete a vostra disposizione delle "console virtuali", così chiamate perché vi permettono di usare un solo schermo e una sola tastiera per molte sessioni indipendenti. Come opzione predefinita, sono disponibili in tutto sei console virtuali, cui si può accedere premendo le combinazioni di tasti da **ALT-F1** a **ALT-F6**. Esiste una settima console, anche questa caratteristica predefinita del sistema, **ALT-F7**, che vi consente di accedere a una sessione X in esecuzione. Se vi trovate già in X, invece, potete accedere alle console di testo premendo le combinazioni di tasti che vanno da **CTRL-ALT-F1** a **CTRL-ALT-F6**.

Si veda anche: console.

cookie

File temporanei scritti sul disco rigido locale da un web server remoto. Permettono al server di ricordare le preferenze dell'utente quando quest'ultimo si connette nuovamente.

datagramma

Un datagramma è un pacchetto di dati e intestazioni discreto, contenente indirizzi, che costituisce l'unità di trasmissione di base attraverso una rete IP. Un possibile sinonimo è "pacchetto".

denominazione

Una parola usata comunemente nel campo dell'informatica per indicare un metodo di identificazione degli oggetti. Avrete sentito spesso parlare di "convenzioni di denominazione" per file, funzioni nei programmi, e così via.

desktop

Se state usando il sistema X Window, il desktop (o "scrivania") è la rappresentazione sullo schermo dell'ambiente grafico in cui lavorate, all'interno del quale sono visualizzate le finestre e le icone. È chiamato anche background (o "sfondo"), e in genere è visualizzato come un colore pieno, una sfumatura di due colori o anche un'immagine.

Si veda anche: desktop virtuali.

desktop virtuali

Nel sistema X Window il *window manager* può mettere a vostra disposizione più di un *desktop*. Questa utile caratteristica vi permette di organizzare le vostre finestre, evitando il problema del sovraffollamento della scrivania. A tutti gli effetti, è come avere più schermi diversi. Le modalità spostamento da un desktop virtuale a un altro dipendono dal window managerche state usando.

dipendenze

Sono le fasi di compilazione che è necessario siano soddisfatte prima di poter passare a quelle successive e portare a termine la compilazione di un programma.

directory

Parte della struttura del filesystem. All'interno di una directory possono trovarsi file o altre directory. A volte, all'interno di una directory è presente una serie di sotto-directory: spesso ci si riferisce a questa struttura gerarchica con il termine "albero delle directory", all'interno del quale le sotto-directory costituiscono i rami e i file le foglie. Per vedere il contenuto di un'altra directory, dovrete spostarvi in essa o elencarlo da dove vi trovate. Le directory sono soggette alle stesse limitazioni dei file, per quanto i permessi abbiano un significato differente. Le directory speciali '.' e '..' si riferiscono, rispettivamente, alla directory stessa e a quella immediatamente superiore.

directory home

Spesso abbreviata con "home", è il nome della directory personale di un dato utente.

Si veda anche: account.

directory radice

Si riferisce alla directory di livello più alto in un filesystem. Questa non ha una directory superiore, pertanto il simbolo '..' fa riferimento a se stessa. La directory root viene indicata con il simbolo '/'.

disco di boot

Un floppy disk in grado di effettuare il boot del computer, contenente i programmi necessari per caricare il sistema operativo dal disco rigido (ma talvolta all'interno di un disco di boot si trova tutto quanto serve per avviare un sistema operativo).

distribuzione

È il termine usato per indicare il sistema *GNU/Linux* progettato e assemblato da uno specifico venditore. Una distribuzione consiste del kernel centrale di Linux e dei programmi indispensabili al sistema, oltre a questi sono presenti programmi di installazione, programmi di terze parti, un buon numero di applicazioni liberamente distribuibili e, a volte, anche del software proprietario.

DLCI

Il DLCI è il *Data Link Connection Identifier*, serve a identificare una connessione virtuale punto a punto per mezzo di una rete Frame Relay. I DLCI normalmente vengono assegnati dal gestore della rete Frame Relay.

echo

È il fenomeno per cui i caratteri digitati nel campo di testo del nome utente, ad esempio, vengono mostrati "tali e quali", invece di visualizzare "*" per ciascuno di loro.

editor

È il termine più comune per programmi utilizzati per modificare file di testo (da qui anche l'espressione "editor di testi"). Gli editor più famosi sotto *GNU/Linux* sono l'editor GNU Emacs (*Emacs*) editor e l'editor *Unix*, *VI*.

email

Sta per *Electronic Mail*, ovvero "posta elettronica". Si tratta dello scambio di messaggi in formato elettronico fra persone che si trovano sulla stessa rete. In modo simile alla posta tradizionale (detta anche *snail mail*, "posta lumaca"), per funzionare la posta elettronica necessita di una destinazione e di un mittente. Il mittente deve avere un indirizzo come "mittente@dominio.del.mittente" e il destinatario deve avere un indirizzo simile ("destinatario@dominio.del.destinatario"). La posta elettronica è un metodo di comunicazione estremamente rapido, in genere occorrono solo pochi minuti per raggiungere chiunque, non importa dove si trovi nel mondo. Per scrivere messaggi di posta elettronica è necessario usare un client email come *Pine* o `mutt`, programmi con interfaccia testuale, oppure client dotati di una GUI, come *KMail*.

escape

Nel contesto della shell, è l'azione di circondare qualche stringa di testo fra doppi apici in maniera da impedire alla shell di interpretare tale stringa. Ad esempio, quando avete la necessità di usare degli spazi in qualche linea di comando e inviare con una pipe i risultati a qualche altro comando, dovete racchiudere il primo comando fra doppi apici, altrimenti la shell non lo interpreterà in maniera corretta e non funzionerà come desiderato.

espressione regolare

Un potente strumento concettuale utilizzato per cercare e confrontare stringhe di testo. Permette di specificare modelli ai quali devono conformarsi le stringhe. Molti programmi di utilità sotto *Unix* fanno uso di espressioni regolari: `sed`, *awk*, *grep*, *Perl* e altri ancora.

file in modalità a blocchi

File il cui contenuto è bufferizzato. Tutte le operazioni di lettura/scrittura che riguardano tali file passano attraverso dei buffer, fatto che permette scritture in modo asincrono sull'hardware sottostante e, per quanto riguarda le operazioni di lettura, di non leggere di nuovo ciò che è già presente in un buffer.

Si veda anche: buffer, buffer cache, file in modalità a caratteri.

file in modalità a caratteri

File il cui contenuto non è bufferizzato. Tutte le operazioni di input/output vengono eseguite immediatamente in maniera diretta. Corrispondono ai flussi di dati.

Si veda anche: file in modalità a blocchi.

file nascosto

È un file che non può esser "visto" quando si digita il comando `ls` senza opzioni. I nomi dei file nascosti iniziano con un `.` (per antica convenzione *Unix*). Tali file vengono usati per archiviare le preferenze

personali e le configurazioni dei diversi programmi usati da un utente. Ad esempio, l'elenco degli ultimi comandi eseguiti da *Bash* viene salvato nel file `.bash_history`, che è un file nascosto.

filesystem

Il metodo usato per registrare i file su supporti fisici (dischi rigidi, floppy, etc.) in maniera coerente. Esempi di filesystem sono la FAT, l'ext2fs di *GNU/Linux*, l'iso9660 (usato sui CD-ROM), e così via.

filesystem radice

È il filesystem di livello più alto. Questo è il filesystem sul quale *GNU/Linux* monta l'intero albero delle directory. È necessario che il filesystem radice si trovi su una partizione dedicata, in quanto è la base dell'intero sistema. Contiene la directory radice.

finestra

Nell'ambito delle reti, la **finestra** è la massima quantità di dati che la parte ricevente può accettare in un dato momento.

firewall

Una macchina o comunque un dispositivo hardware dedicato che, nella topologia di una rete locale, è l'unico punto di connessione alla rete esterna, e filtra tale connessione, o controlla l'attività di alcune porte, o si accerta che soltanto alcune specifiche interfacce IP possano accedere a queste ultime.

flag

È un indicatore (in genere un solo bit) usato per segnalare (*flag* significa "bandiera") una particolare condizione a un programma. Un filesystem, ad esempio, possiede, fra gli altri, un flag che indica se è giunto il momento di effettuare un backup con `dump`, così quando il flag è attivo viene effettuata una copia di sicurezza del filesystem, mentre se è inattivo questo non succede.

focus

La possibilità, per una finestra, di ricevere segnali dalla tastiera (come la pressione e il rilascio dei tasti) e clic del mouse, a meno che tali eventi siano intercettati dal window manager.

foreground

Nell'ambito della *shell*, il processo in foreground ("primo piano") è quello attualmente in corso di esecuzione. Siete obbligati ad aspettare che tale processo sia terminato prima di poter digitare di nuovo dei comandi.

Si veda anche: job, background.

framebuffer

La proiezione della RAM presente su una scheda grafica nella memoria centrale. Questo permette alle applicazioni di accedere alla memoria video senza dover prima dialogare con la scheda grafica. Tutte le workstation grafiche di fascia alta, ad esempio, usano dei framebuffer.

Frame Relay

Il *Frame Relay* È una tecnologia di rete idealmente adatta a sostenere un traffico di natura sporadica o caratterizzato da picchi improvvisi di attività. I costi del collegamento in rete sono ridotti quando molti clienti utilizzano il Frame Relay per condividere la stessa ampiezza di banda, facendo affidamento sul fatto che faranno uso della rete in tempi leggermente diversi.

gateway

Anello di collegamento fra due reti IP.

groupware

Strumenti di produttività di gruppo, un insieme di prodotti software che consente a un gruppo di persone di lavorare bene insieme.

gruppo proprietario

Nel contesto degli utenti e dei loro file, il gruppo proprietario di un file è il gruppo cui appartiene l'utente che lo ha creato.

host

Si riferisce a un computer, è il termine usato normalmente per indicare computer connessi a una rete.

icona

Termine che indica una piccola immagine o disegno (normalmente di 16×16, 32×32, 48×48, e a volte 64×64 pixel) che rappresenta, in un ambiente grafico, un documento, un file o un programma.

indirizzo hardware

Si tratta di un numero che identifica in maniera univoca un host in una rete fisica al livello di accesso ai supporti hardware. Possiamo parlare, ad esempio, di **indirizzi Ethernet** e **indirizzi AX.25**.

indirizzo IP

È un indirizzo numerico, composto da quattro elementi, che identifica il vostro computer su Internet. Gli indirizzi IP sono strutturati secondo un metodo gerarchico, con livelli superiori e domini nazionali, domini, sotto-domini e l'indirizzo individuale di ciascuna macchina. Un indirizzo IP ha l'aspetto di qualcosa tipo 192.168.0.1. L'indirizzo individuale di una macchina può appartenere a due tipi diversi: statico o dinamico. Gli indirizzi IP di tipo statico sono indirizzi permanenti, che non cambiano mai. Gli indirizzi IP di tipo dinamico cambiano con ogni nuova connessione alla rete. Gli utenti di connessioni via modem e via cavo in genere hanno indirizzi IP di tipo dinamico, mentre gli utenti di connessioni DSL e altre connessioni ad alta velocità in genere dispongono di indirizzi IP statici.

inode

Punto di entrata che porta al contenuto di un file su un filesystem della famiglia *Unix*. Un inode è identificato in maniera univoca da un numero, e contiene meta-informazioni riguardo il file cui fa riferimento, quali le sue date di accesso, il suo tipo, le sue dimensioni, ma non il suo nome!

Internet

La rete di dimensioni smisurate che connette computer di tutto il mondo.

ISO 8859

Lo standard ISO 8859 comprende un certo numero di estensioni a 8-bit al set di caratteri ASCII (si veda *ASCII*). Riveste particolare importanza l'ISO 8859-1, l'"Alfabeto Latino N. 1", che ha conosciuto un gran numero di implementazione ed è spesso visto come lo standard che rimpiazzerà l'ASCII.

L'ISO 8859-1 (Figura 2) offre il supporto per le lingue che seguono: Afrikaans, Basco, Catalano, Danese, Olandese, Inglese, Faroese, Finnico, Francese, Galizio, Tedesco, Islandese, Irlandese, Italiano, Norvegese, Portoghese, Scozzese, Spagnolo, e Svedese.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8																
9																
A		¡	¢	£	¤	¥	¦	§	¨	©	ª	«	¬	–	®	¯
B	°	±	²	³	´	µ	¶	·	¸	¹	º	»	¼	½	¾	¿
C	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ī
F	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Figura 2. La tabella ISO-8859-1

Notate che i caratteri dell'ISO 8859-1 costituiscono anche i primi 256 caratteri dell'ISO 10646 (Unicode). Questo standard, tuttavia, non ha il simbolo dell'EURO e non copre in maniera completa Finnico e Francese. L'ISO 8859-15 (Figura 3) è una modifica dell'ISO 8859-1 soddisfa tali necessità.

Il set completo degli alfabeti dell'ISO 8859 comprende:

Nome	Lingua (o Lingue)
ISO 8859-1	lingue dell'Europa occidentale (Latin-1)
ISO 8859-2	lingue dell'Europa orientale (Latin-2)
ISO 8859-3	lingue dell'Europa sud-orientale e altre (Latin-3)
ISO 8859-4	lingue Scandinave/Baltiche (Latin-4)
ISO 8859-5	Latin/Cirillico
ISO 8859-6	Latin/Arabico
ISO 8859-7	Latin/Greco
ISO 8859-8	Latin/Ebraico
ISO 8859-9	modifica Latin-1 per il Turco (Latin-5)
ISO 8859-10	lingue Lapponi/Nordiche/Eschimesi (Latin-6)
ISO 8859-11	Tailandese
ISO 8859-13	lingue dell'area Baltica (Latin-7)
ISO 8859-14	Celtico (Latin-8)
ISO 8859-15	lingue dell'Europa occidentale con il simbolo dell'Euro (Latin-9)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
8																
9																
A		¡	¢	£	€	¥	Š	§	š	©	ª	«	¬	–	®	¯
B	°	±	²	³	Ž	µ	¶	·	ž	¹	º	»	Œ	œ	Ÿ	¿
C	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
D	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
E	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	ï
F	ð	ñ	ò	ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ

Figura 3. Tabella dell'ISO-8859-15

job

Nell'ambito di una *shell*, un job è un processo che viene eseguito in background. Potete avere più di un job nella stessa shell, e controllarne l'esecuzione.

Si veda anche: foreground, background.

jolly

I caratteri '*' e '?' vengono usati come caratteri jolly e possono rappresentare qualsiasi cosa. L'asterisco ('*') rappresenta qualsiasi numero di caratteri, incluso nessun carattere. Il punto interrogativo ('?') rappresenta esattamente un unico carattere. I caratteri jolly sono usati spesso nelle espressioni regolari.

kernel

Si riferisce alla parte più interna e importante del sistema operativo. Il kernel è responsabile di assegnare risorse e di separare i processi l'uno dall'altro. Gestisce tutte le operazioni a basso livello che permettono ai programmi di interagire direttamente con l'hardware del vostro computer, gestisce la buffer cache, e così via.

kill ring

Sotto *Emacs*, è l'insieme di aree di testo tagliate o copiate dal momento in cui si è utilizzato l'editor (buffer di copia/cancellazione); queste possono essere richiamate per essere inserite nuovamente, e sono organizzate sotto forma di anello.

lanciare

L'azione di richiamare, o avviare, un programma.

libreria

Si riferisce a una collezione di procedure e funzioni in forma binaria che i programmatori possono usare nei loro programmi (purché la licenza della libreria glielo consenta). Il programma cui spetta il compito di caricare le librerie condivise al momento dell'esecuzione è chiamato *dynamic linker*.

linea di comando

Quella fornita da una shell, che permette all'utente di digitare comandi direttamente. È anche l'oggetto di un'eterna "flame war" tra i suoi sostenitori e i suoi detrattori **:-)**

link

Il riferimento a un inode in una directory, che pertanto assegna un nome (di file) all'inode. Fra gli inodi che non hanno un link, e quindi nemmeno un nome, possiamo citare, ad esempio: pipe anonime (quelle usate dalla shell), socket (ovvero connessioni di rete), dispositivi di rete, e così via.

linkage

L'ultima fase di un processo di compilazione, consiste nel collegare insieme tutti i file oggetto per produrre un file eseguibile; in questa stessa fase, tutti i simboli non risolti vengono identificati con librerie dinamiche (a meno che non sia stato richiesto un linkage di tipo statico, nel qual caso il codice di questi simboli verrà incluso nel file eseguibile).

link simbolico

File speciali, che non contengono nulla a parte una stringa che fa riferimento a un altro file. Ogni accesso a essi è equivalente a un accesso al file il cui nome è rappresentato da detta stringa; quest'ultimo può esistere o no, e il suo percorso può essere dato in termini relativi o assoluti.

Linux

Si riferisce a un sistema operativo simile a *Unix* che può girare su computer di vario tipo, il cui uso e adattamento è libero e gratuito per chiunque. Linux (il kernel) è stato scritto da Linus Torvalds.

livelli di sicurezza

Una caratteristica esclusiva di **Linux-Mandrake** che vi permette di impostare diversi livelli di restrizioni a seconda di quanto vogliate rendere il vostro sistema. Esistono 6 livelli predefiniti, che vanno da 0 a 5, dove 5 indica il livello più alto di sicurezza. Potete anche definire un vostro personale livello di sicurezza.

login

Il nome di accesso di un utente su un sistema *Unix*, e l'atto del connettersi al sistema.

lookup table

È una tabella che stabilisce una corrispondenza fra codici (o etichette) e il loro reale significato. Spesso si tratta di un file di dati usato da un programma per ottenere ulteriori informazioni riguardo un oggetto particolare.

HardDrake, ad esempio, usa una simile tabella per sapere cosa significa il codice assegnato da un produttore a un dispositivo hardware. Questa è una riga appartenente a tale tabella, che ci fornisce informazioni in merito all'oggetto `CTL0001`

```
 CTL0001 sound   sb      Creative Labs   SB16 \
HAS_OPL3|HAS_MPU401|HAS_DMA16|HAS_JOYSTICK
```

loopback

Interfaccia di rete virtuale di una macchina con se stessa, che permette ai programmi in esecuzione di fare a meno di prendere in considerazione il caso speciale per cui due entità di rete sono, di fatto, la stessa macchina.

major

Numero specifico alla classe del dispositivo (numero primario).

menu a discesa

È un menu che si presenta come "arrotolato", con un bottone in uno dei suoi angoli: quando cliccate su quel bottone, il menu "si srotola" mostrandovi l'intero contenuto.

meta-espansione

Nell'ambito della *shell*, la possibilità di raggruppare un certo numero di nomi di file grazie a un modello di meta-espansione.

Si veda anche: modello di meta-espansione.

minor

Numero che identifica un particolare dispositivo fisico all'interno di una classe (numero secondario).

modalità comandi

Sotto *VI* o uno dei suoi cloni, è lo stato del programma in cui la pressione di un tasto (questo riguarda soprattutto le lettere) non avrà come conseguenza il suo inserimento nel file che viene modificato, bensì l'esecuzione di un azione specifica per quel tasto (a meno che il clone non offra la possibilità di rimappare i comandi e voi abbiate personalizzato la vostra configurazione). Se ne può uscire digitando uno dei comandi "torna alla modalità inserimento": **i**, **I**, **a**, **A**, **s**, **S**, **o**, **O**, **c**, **C**, ...

modalità inserimento

Sotto *VI* o uno dei suoi cloni, è lo stato del programma in cui premendo un tasto inserirà il carattere corrispondente nel file che viene modificato (con l'eccezione di alcuni casi patologici come il completamento automatico di un'abbreviazione, la giustificazione a destra alla fine della riga, etc.). È possibile uscirne premendo il tasto **Esc** (o **Ctrl-[**).

modalità lettura-scrittura

Per un file, significa che può essere scritto. Potete leggere il suo contenuto e modificarlo.

Si veda anche: modalità sola lettura.

modalità prolissa

Per quanto riguarda i comandi, la modalità prolissa significa che il comando comunica allo standard output (o allo standard error) tutte le azioni che compie e il risultato di queste azioni. A volte i comandi possono definire un "livello di prolissità", in altre parole può essere controllata la quantità di informazioni che il comando trasmette al momento del suo utilizzo.

modalità sola lettura

Per un file, significa che non può essere scritto. Potete leggere il suo contenuto, ma non potete modificarlo.

Si veda anche: modalità lettura-scrittura.

modello di meta-espansione

Una stringa composta di caratteri normali e caratteri speciali. I caratteri speciali (meta-caratteri) sono interpretati ed espansi dalla *shell*.

monoutente

Termine usato per descrivere la condizione di un sistema operativo, o persino il sistema operativo stesso, che permette l'accesso al sistema e il suo uso soltanto a un utente per volta.

montare, montato

Un dispositivo è detto montato quando è connesso e riconosciuto dal filesystem *GNU/Linux*. Quando montate un dispositivo potete esplorarne i contenuti. Questo termine è almeno in parte obsoleto, in quanto grazie al programma "supermount" incluso in **Linux-Mandrake**, gli utenti non sono più costretti a montare manualmente supporti rimuovibili.

Si veda anche: punto di mount.

MSS

The Maximum Segment Size (**MSS**) is the largest quantity of data that can be transmitted at one time. If you want to prevent local fragmentation MSS would equal MTU-IP header.

MTU

La **MTU** (*Maximum Transmission Unit*, "unità massima di trasmissione") è il parametro che determina le dimensioni massime dei datagrammi che possono essere trasmessi da un'interfaccia IP senza che si renda necessario spezzarli in unità più piccole. La MTU dovrebbe essere più grande del più grande datagramma che intendete trasmettere intero. Notate che questo impedisce la frammentazione solo a livello locale, qualche altro collegamento lungo il percorso potrebbe avere una MTU più piccola, nel qual caso la frammentazione si verificherebbe in prossimità di quest'ultimo. Valori tipici sono 1500 byte per un'interfaccia ehternet, e 576 per un'interfaccia SLIP.

multitasking

La capacità di un sistema operativo di condividere il tempo di elaborazione della CPU fra più processi contemporaneamente in esecuzione. A basso livello, questa caratteristica è conosciuta anche come multiprogrammazione. Il passaggio da un processo a un altro richiede che tutto il contesto attuale del processo venga salvato e ricaricato quando è di nuovo il turno di quel processo. Questa operazione è nota come *context switch* ("passaggio da un contesto all'altro") e, su macchine Intel, si verifica 100 volte al secondo: dunque è sufficientemente veloce da dare a un utente l'impressione che il sistema operativo stia eseguendo più applicazioni nello stesso momento. Esistono due tipi di multitasking: il *preemptive multitasking* ("multitasking basato su diritti di precedenza"), in cui il sistema operativo ha la responsabilità di sottrarre la CPU a un processo per passarla a un altro; e il *cooperative multitasking* ("multitasking basato sulla cooperazione"), in cui è il processo stesso che decide quand'è il momento di restituire la CPU. La prima variante, ovviamente, è la scelta migliore, in quanto nessun programma può assorbire l'intero tempo di elaborazione della CPU e bloccare così altri processi; *GNU/Linux* è caratterizzato da un multitasking di questo tipo. Il metodo in base al quale viene scelto il processo da eseguire dipende da diversi parametri, ed è chiamato *scheduling* ("programma di lavoro").

multiutente

È usato per descrivere un sistema operativo che consente l'accesso e l'uso del sistema a più utenti nello stesso momento, ciascuno dei quali è messo in grado di svolgere la propria attività in maniera indipendente dagli altri utenti. Per offrire un supporto multiutente è indispensabile un sistema operativo caratterizzato dal multitasking. *GNU/Linux* è un sistema operativo multitasking e multiutente, come qualsiasi altro sistema *Unix*.

newsgroup, gruppi di discussione

(Ingl. *newsgroups*) si riferisce ad aree dedicate alla discussione, a informazioni e a notizie varie cui si può accedere con un programma client appropriato per leggere e scrivere messaggi in relazione all'argomento del gruppo. Il gruppo di discussione `alt.os.linux.mandrake`, ad esempio, è un gruppo alternativo (alt) che tratta del sistema operativo (os) *GNU/Linux*, in particolare di **Linux-Mandrake** (mandrake). I nomi dei gruppi di discussione sono strutturati in questo modo per rendere più facile la ricerca di un argomento specifico.

nome utente

È un nome (o, più in generale, una parola) che identifica un utente in un sistema. Ad ogni nome utente corrisponde un'unica e univoca UID (*user ID*)

Si veda anche: login.

open source

Si riferisce al nome dato al codice liberamente distribuibile di un programma reso disponibile per la comunità di programmatori e pubblico in un senso più generale. Secondo la teoria che sta alla base di questo concetto, se si permette al codice sorgente di essere usato e modificato da un ampio gruppo di programmatori il risultato finale sarà, in ultima analisi, un prodotto migliore per tutti. Tra i più diffusi programmi open source citiamo *Apache*, *sendmail* e *GNU/Linux*.

pagina di manuale

Un breve documento contenente la definizione di un comando e il suo uso, da consultarsi per mezzo del comando `man` nome_del_comando. La prima cosa che si dovrebbe (imparare a) leggere quando si sente pronunciare il nome di un comando sconosciuto **:-)**

password

È una parola segreta, o la combinazione di parole o lettere, usata per garantire la sicurezza di particolari operazioni. Le password sono usate insieme ai nomi di login degli utenti su sistemi operativi multiutente, siti web, siti FTP, e così via. Dovrebbero essere frasi o combinazioni alfa-numeriche difficili da indovinare, e non dovrebbero mai essere basate su semplici parole reperibili in un dizionario. Le password assicurano che nessun altro possa accedere a un computer o a un sito utilizzando il vostro account.

password ombra

Un metodo di gestione delle password sui sistemi *Unix* (ingl. “shadow password”) in cui il file che contiene le password criptate non è più accessibile in lettura, mentre lo è quando si usa il sistema di gestione delle password normale.

patch, applicare una patch

File che contiene una serie di correzioni da applicare a un codice sorgente al fine di aggiungere nuove caratteristiche, di rimuovere bug, o di modificarlo secondo i desideri e i bisogni dell’autore. L’azione, ovvero l’applicazione di una patch (ingl. *to patch*), consiste nell’applicare tali correzioni direttamente all’archivio del codice sorgente.

percorso

Si riferisce alla collocazione di file e directory nel filesystem. I diversi componenti di un percorso sono separati dal carattere ’/’. Esistono due tipi di percorso sui sistemi *GNU/Linux*: il percorso **relativo** corrisponde alla posizione di un file o una directory in relazione alla directory corrente; il percorso **assoluto** è la posizione di un file o una directory in relazione alla directory radice.

pipe

Uno speciale tipo di file *Unix*. Un programma scrive dati in una pipe, e un altro programma legge i dati dall’altra estremità. Le pipe *Unix* sono di tipo FIFO, in modo che i dati vengono letti esattamente nello stesso ordine in cui erano stati immessi. Usate molto frequentemente con la shell. Si veda anche **pipe con nome**.

pipe con nome

Una pipe *Unix* a cui è assegnato un nome nel filesystem, a differenza delle pipe usate nelle shell. Si veda anche **pipe**, **link**.

pixmap

Acronimo per “pixel map” (“mappa basata su pixel”). È un altro modo per riferirsi alle immagini di tipo bitmap.

plugin

Programma aggiuntivo usato per mostrare o suonare i contenuti multimediali di un documento web. Nel caso in cui il vostro navigatore non sia ancora capace di mostrare o suonare quel tipo di informazione, non dovrebbe essere troppo difficile reperire il plugin relativo sul web.

porting

Si riferisce al metodo di traduzione di un programma in maniera tale che possa essere usato in un sistema operativo diverso da quello per il quale era stato scritto, o che possa essere usato in sistemi "simili". Per poter eseguire un programma nativo di *Windows* sotto *GNU/Linux* (in modo nativo), ad esempio, è necessario che prima venga portato su *GNU/Linux*.

precedenza

Determina l'ordine di valutazione degli operandi in una espressione. Ad esempio: nel caso di `4 + 3 * 2` il risultato è 10, in quanto la moltiplicazione ha la precedenza rispetto all'addizione. Se volete che prima venga calcolata l'addizione, dovete aggiungere delle parentesi così: `(4 + 3) * 2`, e il risultato finale ' 14, poiché le parentesi hanno la precedenza rispetto all'addizione e alla moltiplicazione, pertanto le operazioni che si svolgono fra le parentesi vengono calcolate prima di ogni altra.

preprocessori

Sono direttive di compilazione che ordinano al compilatore di rimpiazzare tali direttive con codice usato nel linguaggio di programmazione del file sorgente. Esempi di preprocessori in *C*'s sono `#include`, `#define`, etc.

processo

In ambito *Unix*, un processo è costituito dall'instanza di un programma in esecuzione, insieme con il suo ambiente.

prompt

È la stringa di caratteri che precede il cursore di una *shell*. Quando è visibile è possibile digitare dei comandi.

proprietario

Nel contesto degli utenti e dei loro file, il proprietario di un file è l'utente che lo ha creato.

protocollo

I protocolli organizzano la comunicazione fra macchine differenti all'interno di una rete, usando mezzi hardware o software. Definiscono il formato dei dati trasferiti, se una macchina ne controlla un'altra, etc. Tra i protocolli più diffusi citiamo HTTP, FTP, TCP, e UDP.

proxy

Una macchina che si interpone fra una rete e Internet, il cui ruolo è quello di accelerare i trasferimenti di dati per i protocolli più diffusi (HTTP e FTP, ad esempio). Conserva una cache dei dati ottenuti in seguito alle ultime richieste, il che evita la necessità di dover richiedere il trasferimento di un file presente nella cache se un'altra macchina chiede lo stesso file. I proxy sono molto utili su reti che dispongono di una scarsa ampiezza di banda (ovvero: le connessioni via modem). A volte il proxy è l'unica macchina in grado di accedere all'esterno.

punto di mount

È la directory alla quale una partizione o un dispositivo di altro tipo è connesso al filesystem *GNU/Linux*. Il vostro CD-ROM, ad esempio, è montato sulla directory `/mnt/cdrom`: per esplorare il contenuto di ogni CD che verrà montato dovrete partire da tale directory.

quota

È un metodo per limitare l'uso del disco da parte degli utenti. Gli amministratori possono imporre limiti alle dimensioni delle directory home degli utenti impostando dei valori di quota su specifici filesystem.

root

È il super-utente di un qualsiasi sistema *Unix*. Tipicamente root (ovvero l'amministratore del sistema) è la persona responsabile per la manutenzione e la supervisione del sistema, inoltre ha anche l'accesso completo a qualunque cosa si trovi sul sistema.

route

Si riferisce al percorso che esiste tra una macchine e un'altra in una rete.

run level

È una configurazione del software di sistema che permette solo ad alcuni specifici processi di esistere. I processi consentiti sono definiti, per ciascun runlevel, nel file `/etc/inittab`. I runlevel definiti sono otto: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, S; il passaggio dall'uno all'altro può essere effettuato soltanto da un utente dotato di privilegi eseguendo i comandi`init` e `telinit`.

schermo intero

Questo termine si riferisce ad applicazioni che occupano l'intera area visibile dello schermo con la loro finestra.

script

Gli script della *shell* sono sequenze di comandi che devono essere eseguiti come se fossero stati digitati uno dopo l'altro. Gli script della *shell* sono l'approssimativo equivalente *Unix* dei file batch del *DOS*.

server

Programma o computer che offre una caratteristica o un servizio e attende la connessione dei **client** per eseguire i loro ordini o dar loro le informazioni che chiedono. Uno dei componenti di un **sistema client/server**.

shell

La *shell* è l'interfaccia di base al kernel del sistema operativo, e offre la linea di comando nella quale gli utenti possono digitare comandi per eseguire programmi e software di sistema. Tutte le shell offrono un linguaggio script che può essere usato per rendere automatiche certe operazioni o semplificare operazioni complesse eseguite frequentemente. Gli script della *shell* sono simili ai file batch del sistema operativo *DOS*, ma sono molto più potenti. Tra le shell più comuni citiamo *Bash*, *sh*, e *tcsh*.

sistema client/server

Sistema o protocollo basato su di un **server** e uno o più **client**.

sistema operativo

È l'interfaccia tra le applicazioni e l'hardware. Il compito principale di un qualsiasi sistema operativo è quello di gestire tutte le risorse specifiche della macchina. In un sistema *GNU/Linux* questo compito è svolto dal kernel e dai moduli caricabili. Tra gli altri sistemi operativi più conosciuti citiamo *AmigaOS*, *MacOS*, *FreeBSD*, *OS/2*, *Unix*, *Windows NT*, e *Windows 9x*.

socket

Tipo di file corrispondente a una qualsiasi connessione di rete.

soft link

Si veda "link simbolico".

specifico dell'installazione

Significa che le informazioni usate da programmi come *`Imake`* e `make` per compilare dei file sorgenti dipendono dal sito, l'architettura del computer, le librerie installate nel sistema, e così via.

standard error

Il descrittore di file numero 2, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato per stampare messaggi di errore, e associato normalmente allo schermo del terminale.

Si veda anche: standard input, standard output.

standard input

Il descrittore di file numero 0, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato come il descrittore di file dal quale il processo riceve i dati.

Si veda anche: standard error, standard output.

standard output

Il descrittore di file numero 1, aperto da ogni processo, convenzionalmente usato come il descrittore di file nel quale il processo stampa il suo output.

Si veda anche: standard error, standard input.

streamer

Si riferisce a un dispositivo che riceve "flussi" (ingl. *`streams`*, un invio di dati non interrotti o divisi in frammenti più piccoli) di caratteri come input. Un tipico esempio di streamer è un'unità a nastro magnetico.

switch (opzioni)

Gli switch ("interruttori") sono usati per cambiare il comportamento di alcuni programmi, vengono chiamati anche opzioni o argomenti da linea di comando. Per stabilire se un programma ha degli switch opzionali che possono essere usati, leggete le pagine `man` relative o provate a inviare l'argomento `-help` al programma (cioè `nome_programma -help`).

target

Lett. ,"bersaglio", è l'oggetto della compilazione, ovvero il file binario che verrà generato dal compilatore.

telnet

Crea una connessione a un host remoto e consente l'accesso a quella macchina, a condizione che si disponga di un account. Telnet è il metodo più usato per gli accessi a distanza, tuttavia ci sono alternative migliori e più sicure, come `ssh`.

valori discreti

Valori che non sono continui. In altre parole, esiste qualche forma di "spaziatura" fra due valori consecutivi.

variabili

Sono stringhe usate nei file `Makefile` che verranno rimpiazzate dal valore loro assegnato ogni volta che appaiono. In genere si trovano all'inizio del `Makefile`. Vengono usate per semplificare la gestione di `Makefile` e dell'albero dei file sorgenti.

In termini più generali, nella programmazione le variabili sono parole che fanno riferimento ad altre entità (numeri, stringhe, tabelle, etc.) suscettibili di variazione durante l'esecuzione del programma.

variabili d'ambiente

Una parte dell'ambiente di un processo. Le variabili d'ambiente sono direttamente visibili dalla *shell*.

Si veda anche: processo.

visualizzatore a pagine

Programma che visualizza un file di testo una schermata alla volta (ingl. *pager*), in modo da facilitare gli spostamenti avanti e indietro nel file, e la ricerca di stringhe. Vi consigliamo di usare `less`.

window manager

Il programma responsabile per il "*look and feel*" di un ambiente grafico, che si occupa delle barre delle finestre, delle cornici, dei pulsanti, dei menu predefiniti e di alcune scorciatoie da tastiera. Senza di esso, sarebbe molto difficile, se non impossibile, avere dei desktop virtuali, ridimensionare le finestre in tempo reale, spostarle sullo schermo, ...